цена: 4,99лв. I брой 20 I Юли 2006
списание за игри, компютри и мултимедия

GAMERS' WORKSHOP

Dark Messiah
Of Might & Magic

Urban Chaos

HITMAN: Blood Money

THE MOVIES: Stunts & Effects

RISE & FALL: Civilizations at War

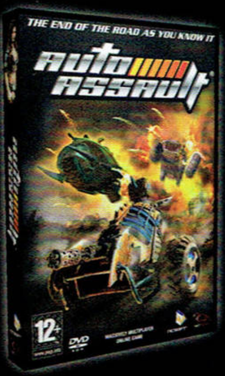
HANDS ON
Glory of the Roman Empire

DVD
- Demos Mods
- 70+ wallpapers
- Trailers
- Anime

HEROES V
ПОДРОБЕН СПРАВОЧНИК

ISSN 1312-5362

Г-жа Иванова съкрати на половина пътя до
училището на сина си със своя Callisto GXR SE
ИВАНОВИ


THE END OF THE ROAD AS YOU KNOW IT
auto assault
12+
DVD

auto assault

EU.AUTOASSAULT.COM

THE END OF THE ROAD AS YOU KNOW IT

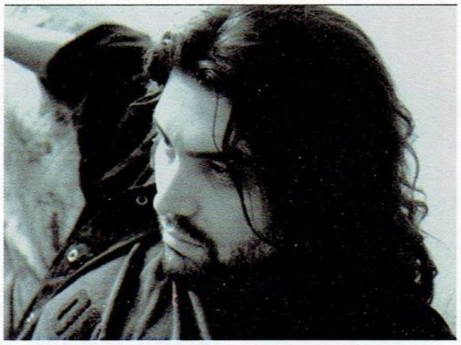
NCSOFT NETDEVIL The way it's nVIDIA meant to be played ПУЛСАР

www.pulsar.bg

DVD ROM 12+ www.pegi.info

(c) 2006 NCsoft Europe. Всички права запазени. Auto Assault, NCsoft, логото на NC и всички свързани дизайни на лога са търговски марки или запазени търговски марки на NCsoft Corporation. NetDevil е запазена търговска марка на NetDevil LTD. NVIDIA, логото на NVIDIA, GeForce и логото "The Way It's Meant to be Played" са запазени търговски марки и/или търговски марки на NVIDIA Corporation в Съединенти Щати и други държави. Всички останали запазени търговски марки или търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

РЕДАКЦИОН



> О, Боже! Прогледнали слепите, ама ти къде си блял, че не си пазил?

„В противовес на убеждението ми, че игрите са напълно легитимна форма на изкуство, не мога да отрека, че артистичната визия сега е прегънала снага под напора на тъй важния в съвремието ни твърд “кеш” - пише Коралски в своята статия, разглеждаща игрите като форма на постмодернистично изкуство. Която, бидейки остро провокативна в определени свои аспекти към някои фундаментално вкоренени мои убеждения, ме накара да се замисля дълбоко. Според колегата трябва да насочим търсенията си към заглавия, които разчитат не да продадат много, а да предложат качество. Добре. Така е правилно. Но със съжаление си мисля, че по-скоро ще ни се наложи просто да се примирим с разцвета на т.нар. *субкултура*, която ще продължава да се шири, разраства, разплува и захранва огромния пазар от непретенциозни, с минимални естетски и духовни нужди маси. Прочее, въпросният ще става все по-огромен, нека не се заблуждаваме. И изобщо, какъв е този оптимизъм, по дяволите? Откъде накъде? По-добре да се огледаме и да видим докъде в действителност сме я докарали. Ами дотам, че наричаме изкуството постмодернизъм – може би от срам. О, моля се да е от срам. Значи някой все пак е запазил достатъчно свян у себе си, за да не скверни с думата изкуство това, което в наши дни минава за такова. Постмодернизмът е субкултура. Или попкултура, ако ти е по-удобно. Наречи го както искаш всъщност, все едно. За *зрящите* нищо не е в състояние да прикрие факта, че говорим за *проста* естетическа формула, по която се бълва продукция за плебеите. Да, защото плебсът диктува пазара днес. А, откак изкуството се комерсиализира – пазарът диктува него. В съкровения си смисъл обаче – и тук именно е противоречието – изкуството просто *не може* да бъде комерсиално! Нито да е лесно смилаемо за множеството. Истинското изкуство е в най-добрия случай предназначено за интелектуалния и духовния елит на своето време! А може би не и за него. А за този от бъдещето. Творецът стои над нуждите на света от неговото изкуство. Той изобщо не се съобразява с тях или с него. Единственият път, който следва е хаотичната траектория на собствения му вечно търсещ, блуждаещ, неспокоен дух. „Търсенето определя предлагането“ е пазарен принцип! Не на изкуството. Признати днес за гении, мнозина творци в своето време са угаснали в мизерия – неоценени, никому неизвестни. Ненужни! Искам да ми посочиш един, който в нашето съвремие се е отдал неистово на изкуството, заслушан единствено в собствените си демони, разтворил се изцяло за въображаемата си вселена, затръшнал вратите на съзнанието си за материалното. Посочи ми един. И ако не е луд, ще призная, че е творец.

Но да оставим абстракциите и да се върнем към по-семпли мисловни форми. Малко хронология. Пещерите – първите рисунки, първите ритмични напеви. Не са изкуство, но са някакво начало. Циничен спрямо хуманизма или не, но фактът е, че изкуството възниква като феномен в експлоататорските класови общества. Благодарение на обстоятелството, че мнозинството се счупва от бачкане и тъне в мизерия, малцинството се дави в охолство и от нямане къде да реализира енергията си, я ориентира в посока творческо съзидание. Никакъв комунист не съм, просто се опитвам да ти кажа, че изкуството е отроче на богатите – това е истината. През вековете то окончателно се утвърдило като привилегия на духовно извисени личности, самите те част от аристократичните висши кръгове или пък приобщени към тях заради таланта си. После дошла демокрацията и сложила началото на края. Простолюдието се сдобило с права. Включително и с правото да се ползва от изкуството. О, Боже! Прогледнали слепите, ама ти къде си блял, че не си пазил? И виждаме какви са последиците от нехайството свише днес...

Ако проследим развитието на която и да е посока, в която хората са се опитвали да реализират креативните си изблици, ще установим един постоянно повтарящ се модел. Началото на съответното изкуство го поставят изключителни люде. Личности с много висок за времето си естетически праг и големи изисквания към това, което правят. Разбира се, творчеството им е предназначено за специфична категория хора, способни да го възприемат в този му вид. Това продължава известно време – година, век, два... Но рано или късно се стига до популяризирането му. По един или друг начин накрая масите се докопват до него. В този момент то престава да бъде изкуство и се превръща в бизнес. Следва задължителната адаптация към ниския естетски потенциал на стадото. Това, което остава в крайна сметка е лесносмилаем полуфабрикат. Истинските артисти, отвратени или отблъснати, се оттеглят в сенките. На тяхно място, под светлините на прожекторите, застават занаятчиите. И започват да бълват! Манифактурка. Халтурка...

Та, какво за постмодернизма, дами и господа?

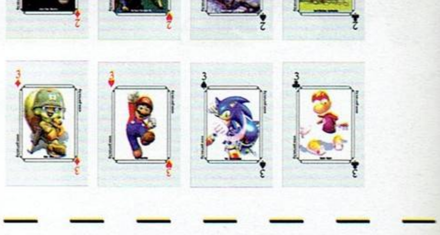
Сигурно е изкуство де, само дето аз не го разбирам.

Впрочем, това е новият ни брой. Мноо як! Има и наградки. И карти. Не, занаятчийство, занаятчийство. Скромничко си го признаваме. Манифактурка. За лаври незаслужени нехаем. Халтурка. Дано броят се хареса, нам стига и тая награда! Вълци в очи кожи сме, а стадото не знае...

Кодът Ви за
www.Games.BG

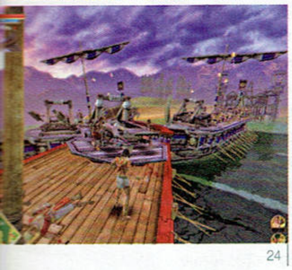
EK1F-HPV2-CF8V-ZEKM

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg



Ревюта »

& Fall: Civilizations at War



24

S: Lands of Infinity

26

s Unleashed

28

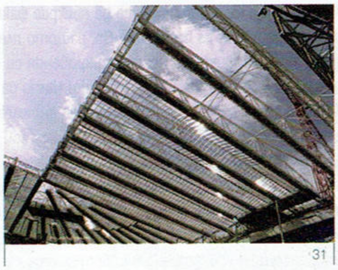
Movies: Stunts & Effects

29

Sensible Soccer 2006

ж30

FIFA MANAGER 2006



31

Zoo Tycoon 2: African Adventure

32

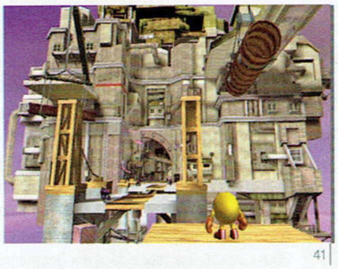
Cars

33

Over the Hedge

40

Pac-Man World 3



41

MARK ECKO'S GETTIN' UP:CuP

42

Barrow Hil

43

RF Online

44

Rome: Total War: Alexander

46

Dark Messiah 12

Ако трябваше да преживеете приключение в една героична, фентъзи вселена, изпълнена с битки, какво точно бихте искали да изпитате? Как бихте искали да се чувствате? Търсенето отговора на тези въпроси е в ядрото на онова, което се опитваме да направим с DMoM&M.

Hitman: Blood Money 18

Днес нещата на пръв поглед не са по-различни. 47 е все така пич, парите му са все така кървави. Io Interactive най-сетне напипаха правилната геймплейна формула и Blood Money се играе с огромен кеф.

Half Life: Episode1 22

Преди време в "шокиращо" изказване дизайнерът Робин Уолкър заяви „В момента ние сме много добри в правенето на Half-Life 2 и вярваме, че хората искат още". Макар и забавно, това е самият факт. Ако очакваш нещо различно, ще останеш разочарован. Епизод 1 е точно това, което ни беше обещано - още от същото.

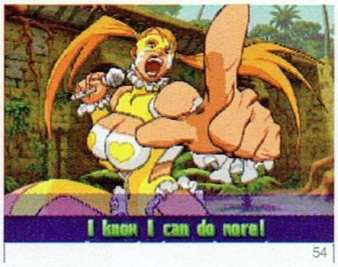
Glory of the Roman Empire 34

Първото нещо, което прави добро впечатление и на което обърнаха внимание от екипа при личната ни среща, е изключително интуитивното управление и удобният интерфейс. Играта наистина се играе с удоволствие, като именно това я отличава от класическите city builder-и като Caesar и Pharaoh,

Urban Chaos

49

Street Fighter Zero: F. G.



54

Monster Hunter Freedom

57

GTA: Liberty City Stories

51

Ace Combat Zero: The Belkan War

56

И още в Gamers Workshop

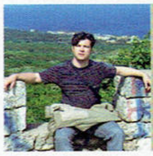
07 Новини
10 Игра с читателите

58 MODS
61 Кино

64 Аниме

68 Test of Time

70 GW Best
72 Gaming Grow Up
74 Без/С/Порно
80 ПИСМА



Играя на: "Как ме на**ха NVIDIA и Maxtor и защо новият ми 300GB твърд диск не бачка на шибаното ми nForce 3 дъно, но работи с всяка скапана VIA за 30 долара на която го пробвах?"
Гледам: Тъпо въпросния хард диск, чудейки се: "Да го заритам или не?"
Чета: Усилено интернет литература в опит да си реша поредния малоумен хардуерен проблем
Слушам: Как ми се хилят гаргите във връзка с гореописаната ситуация
В Хироус гайда търся: Нещо твърдо в което да си блъскам главата ... (опасявам се че ще намеря... поне + 20 дърва на ход...)

Duffer@games.bg

Играя: The Movies:S&E, Prey demo, Glory of the Roman Empire, Half Life Ep.1, Wizardry 8, Pizza Syndicate (don't ask...)
Гледам: Що за въпрос? Световното естествено! И The Hills Have Eyes 3-4 пъти, който ми върна вярата в хорър жанра
Чета: Като за последно (надявам се) лекции.
Слушам: Bloodhound Gang, Hatebreed, Switchstance и La Plebe (на живо). Control Machete, Ministry и Raunchy (на мъртво). И overseer - doomsday (алармата на телефона всяка сутрин)
В Хироус гайда търся: Светия Граал и липсващото звено. Пожелайте ми успех!

doomy@games.bg

Играя: забавлявайки се
Гледам: на 500 километра източно от София (и Световното естествено)
Чета: кодекса на труда
Слушам: Shapeshifters (идат в БГ все пак), Depeche Mode (и тях ги чакаме), Orbital, Gorillza, Robbie Wiliams
В Хироус гайда търся: изхода...

Koralsky@games.bg

Играя: Hitman: Blood Money, Metal Gear Solid 2: Substance, Max Payne 2, Half-Life Episode One,
Гледам: The Hills Have Eyes (Ая е изверг, на мама златния), Finding Neverland (Деп и той), Secret Window (тук дори по), Sympathy for Lady Vengeance (за Парк да не говорим), The Corpse Bride (безмълвно преклонение пред Бъртън) и квото дават по кината
Чета: Нощен патрул и Чудовищна команда
Слушам: Bloodhound Gang, Flesh Field, MGS2 OST, Andrew WK, SOAD, Subway to Sally
В Хироус гайда търся: отговор на въпроса как да изтрия най-безболезнено това недоразумение от харда.

Snake@games.bg

Играя:Демото на Prey, Баскетбол, Quake4, Half Life 2, Демото на Titan Quest, Prey Demo и на Prey Демото.
Гледам: Лошо. Майка ѝ и сенна хрема.
Чета: Вестници и списания най-вече.
Слушам: RHCP - Stadium Arcadium, Greatest Hits, Depeche Mode на живо.
В Хироус гайда търся: рецепти за летни коктейли с текила и се чудя кво им пречеше да вкарат поушън Tequila Sunrise, примерно.

Shraik@games.bg

Играя: Ace Combat Zero
Гледам: Световното, какво друго?
Чета: Коефициентите на букмейкърите
Слушам: Много Drum'n'Bass, Curve и Goldfrapp. Както и Dead Can Dance докато спя.
В Хироус гайда търся: В кое???

MrAK@games.bg

Играя: Модове както винаги, PREY демо, по малко EVE
Гледам: да имам малко свободно време, но все не става
Чета: Някакви учебници уж
Слушам: Random Ska и други изтрещели неща
В Хироус гайда търся: кодове, никога не съм закопавал твърде много в таз игра

Ikarus@games.bg

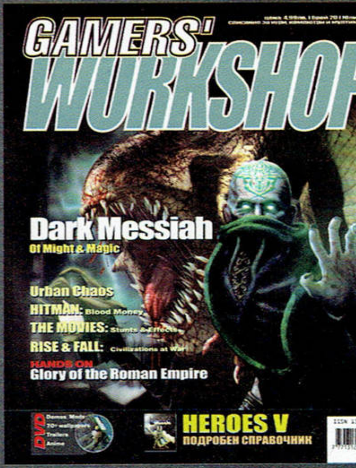
The New
GAMER

Играя: Street Fighter Alpha Anthology, Grandia III, Over the Hedge, Winning Eleven 10
Гледам: Full Metal Panic, Cowboy Bebop: The Movie, Trainspotting, X-Men: The Last Stand, The Princess Bride + видеота как се прави swap трика при Sega Saturn
Чета: гайдове как се прави swap трика при Sega Saturn
Слушам: Яко Psychadelic Trance
В хироус гайда търся: Е не можахте ли по тъп въпрос да измислите?

Jeru@games.bg

Играя: си да проверя на колко най-много хора мога да скъсам нервите за най-кратко време...
Гледам: да не прекалявам с X-men-манията
Чета: лекции по История на музиката (блааааа)
Слушам: Саундтрака на X-men: The Last Stand
В Хироус гайда търся: Моника Белучи по прашки, ама не намирам...

Roland@games.bg



Брой 20 Юли 2006

главен редактор
Диян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и CDs
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Андрей Гевечанов - Venom
Алесандър Грънчаров - Ethereal
Dee Dee

директор маркетинг и реклама
Кристиян Бащавелов

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Александров - **Alex III**
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Добрин Йорданов - **Goodman**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Николай Лалев - **Kopacha**
Орлин Ялнъзов - **Orlinator**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**
Симеон Цанев - Roland
Симеон Чешмеджиев - **Sraik**

издател
Data.BG

Gamer's Workshop е списание за геймърският елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Work е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате и това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Бачо киро" 5Б
тел.: (02) 989 34 50
e-mail: workshop@games.bg
http:://www.games.bg

рекламен офис
тел.: (02) 944 53 11, (02) 946 17 30
e-mail: marketing@games.bg

отговорен редактор и DVD
Ивайло Коралски

печат
DELTA+

Gamers' Workshop е запазена марка на **Дейта.BG**.ООД гр.Со
Никаква част от това издание не може да бъде репродуцира
изцяло или в частност без изричното писмено разрешение н
издателя. Всички права запазени.

Prey - Първи впечатления

Най-сетне излезе демото на разработваната вече 10 години **Prey!** За този ужасно дълъг период натрупахме огромни очаквания към заглавието. Изненадата?

На този етап от *Human Head Studios* ги покриват напълно! И всичко, което се изписа в превютата за играта, вероятно ще се окаже истина.

Веднага започнаха сравненията с **Doom 3,** чийто енджин ползва **Prey**. Истината обаче е, че заглавието се доближава като усещане повече до **Quake 4**. Първо - заради бруталните и иновативни оръжия (всички имат алтернативна стрелба; обръщаме специално внимание на Leech Gun-a, който на практика представлява три отделни оръжия в едно) и второ - най-вече заради някои от противниците и нивата, силно

напомнящи на кошмарната симбиоза между машините и хората, която строгосите бяха постигнали в **Q4**.

Уникални нива, нечовешки левъл-дизайн. Прекрасен саундтрак, ембиънт (заобикалящи) звуци, великолепно озвучаване на персонажите и най-вече на главния герой Томи. На всичко отгоре играта е кански оптимизирана - върви по-добре от **Doom3**!

В **Prey** ще се насладим и на изключителното внимание на *Human Head* към детайла (в началото в бара можем да сменяме каналите на телевизора, да играем на ротативките, да пускаме музика по наш вкус; разговорът по радиото между Арт и Джордж относно "странното сияние" над Оклахома; полуголите, обезумели от ужас мъже, които срещаме от време на време

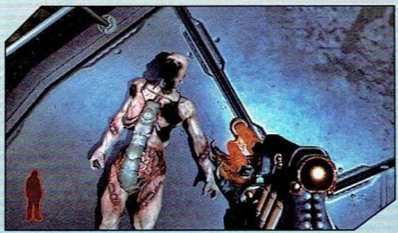
из недрата на този така чужд,

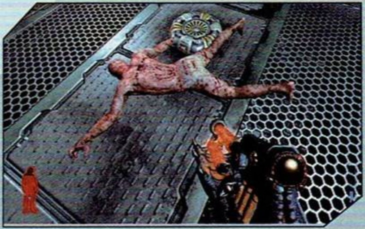
влудяващ и свиреп свят). Очаквайте невиждани изпълнения с гравитацията и мащабите в играта. Адреналинови престрелки с главата надолу и пъзели във всички измерения на дадено помещение. Което обикновено е осеяно от така хвалената

(Е, ИМА ЗАЩО!) система от телепорти...

Сега вземете отново горните две изречения и си представете мултиплеъра в **Prey** (където обаче телепорталите се отварят на случаен принцип!). Да, точно така, той има направо ПРЕСТЪПЕН потенциал и сме убедени, че тепърва ще се развива в правилната посока. Преминаването в света на духовете, за което вече сме говорили, също е реализирано брилянтно.

Логично, стигаме до най-големия плюс на **Prey** засега. Неповторимата, изключителната АТМОСФЕРА. Тя се помества там някъде, където се преплитат жанровите рамки на хоръра, научната фантастика и мистицизма. Усещането е неповторимо, просто не подлежи на описание. Главният герой пък ни напомня леко на Дюк Нюкъм, което предизвиква у нас неконтролируем носталгичен пристъп. Съветваме ви да се потопите в света на **Prey** на секундата. Не ни питайте колко пъти вече изиграхме демото, което ще намерите на DVD-то към списанието. Играта излиза в САЩ на 10 Юли.





TITAN QUEST
"Едно от най-очакваните заглавия за 2006"
- Gamers'Workshop
PC DVD
TITAN QUEST
12+
IRONLORE
THQ
PC DVD ROM
IRONLORE
THQ
STIRLIN
INDUSTRIES Ltd

Тел. 02/ 9548391, e-mail: stirling@master-game.com

Всички наименования са запазени марки на техните собствени

Гордън с Лоста Три? Тая нема да я бъде.

Half-Life 3 няма да има. Ревете там, ако ще ревете, и да приключваме с въпроса. Излезлият вече Епизод 1, както и предстоящите Епизоди 2 и 3, ще изпълняват ролята на **Half-Life 3**, с което франчайзът ще се затвори. Освен ако Холивуд не представи някакъв по-приличен филмов сценарий (от *Valve* твърдят, че до този момент всички били като написани от Уве Бол, тоест ПЛАЧЕВНИ).

Директорът на *Valve* Гейб Нюъл заяви, че по-добрият вариант е хората да изиграят три епизода, за появата на които да не чакат едно десетилетие: "Първият **Half-Life** ни отне 2 години. За втората част имахме много по-голям екип на разположение, но играта отне цели шест години. Ако продължаваме да я караме така, то **Half-Life 3** ще излезе на пазара, след като се пенсионираме."

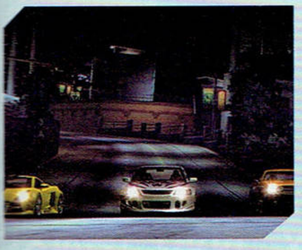
За да обърка окончателно темпоралните ни представи, Нюъл твърди още, че Епизод 1 проследява събития, случващи се след края на **Half-Life 2**, но следващите две серии може да се насочат към случки от времето на втората част.

Сталкер с официална дата, пак

Авторите на **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** – *GSC Game World* се опитват всячески да убедят всички, че работата по заглавието върви добре. Ето, този път те ни дават официална дата – Сталкер ще излезе в началото на 2007-а година. Чудесно! Само дето това е поредната дата, а на нас ни писна да чакаме. В последно време играта започна много лошо да вони на истинско чернобилско **л@!№0**, а то смърди повече от нормалното, защото е мутант.

Искрено се надяваме следващият път като споменем играта на страниците на списанието, това да е защото тя вече е придобила статут "Gold". Иначе да я прекръстват на **S.T.A.L.K.E.R.: Forever** и да чакат на опашката.

Новият NFS



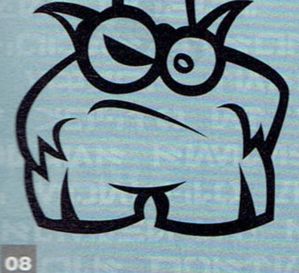
EA обявиха, че са решили да започнат разработката на следващата част от сериала "Дързост и красота". В света на високоскоростните автомобилни състезания, де.

Официално новата игра ще носи названието **Need For Speed: Carbon** и ще излезе за всички измислени от човека платформи, че сигурно и за онези, които тепърва предстои да бъдат измислени. В новия **NFS** ще трябва, заедно с аверите си, с много пот и още повече бензин да печелим парче по парче от територията на даден град, а когато го завладеем целия, ще се прехвърлим в прочутия калифорнийски каньон **Carbon**. Той е известен с това, че и до ден днешен луди глави от цял свят се състезават по изключително опасния му терен.

Поне докато сме в града, полицаите със сигурност ще ни тормозят. От *EA* твърдят, че ще ни запознаят и с новото поколение в tweak-ването на автомобилите. Нарекли са системата "Autosculpt technology". Ми така де, нали трябва да е кръстят някак все пак.

Carbon ще бъде готов за Коледа 2006 (това да не би да учудва някого?).

(+**Снимка** – NFS_Carbon.jpg)



Раздвижване около Duke!

ALWAYS BET ON DUKE
DUKE NUKEM
FOREVER
RP

В началото на Юни *Gamespot* публикуваха статия, в която казаха, че разпространителят *Take Two Interactive* възнамерява да възнагради с допълнителни 500 000 долара разработчика на **Duke Nukem Forever** – *3D Realms* - ако пичовете завършат играта до края на 2006-а година. След това настана пълен хаос и редица "издания-бързаци" започнаха да спекулират, че края на 2006-а всъщност е официалната дата за излизане на най-дълго правената игра в историята на най-дълго правените игри.

Това, разбира се, са пълни глупости! Ето и официалното мнение на президента на *3D Realms* Джордж Брусар:

"Ние сключихме простичка сделка. Ще направим тази игра. Тя ще излезе когато е готова! Ние сами успяхме да финансираме 99.9% от проекта. Това си е нашата сделка и нашият голям риск. След всичкото това време категорично не сме мотивирани от подобна сума. Единственото, което ни интересува, е да направим **DNF** *както трябва. Никога не бих позволил да извадим нашата игра на пазара по-рано от необходимото."*

Просто за сведение, **Duke Nukem Forever** се разработва вече 9 години. Когато играта беше обявена за пръв път, най-бързият процесор в света беше Pentium 233Mhz. Оттогава насам скоростта на процесорите се увеличи 16 пъти (32, ако броим двуядрените процесори), а технологията за изработването им премина от 250nm на 65nm.

Знаете ли в световен мащаб какви събития са се случили за по-малко от 9 години? Ами например групата *The Beatles* се формира, издаде всичките си албуми и се разпадна. Като междувременно обиколи света няколко пъти на турнета.

MMO Новини

"Всички франчайзи на *Blizzard* **(Diablo, Warcraft, Starcraft)** стават MMOG-та". Казано иначе - Massively Multiplayer Online Games.

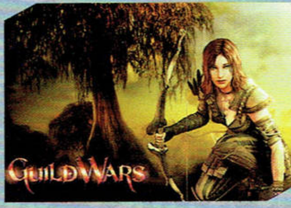
Стават чушки. Поредният опит за евтина и бърза сензация този път идва от "неофициален представител на *Vivendi*". *Blizzard* категорично отрекоха информацията. Официалната реакция:

"Нямаме планове за разработка на нови MMO-игри, с изключение на предстоящия експанжън за **World of Warcraft.** Нещо повече – не смятаме да се ограничаваме само с един жанр, или една платформа при разработката на бъдещите ни заглавия."

Electronic Arts Inc. обявиха, че са подписали споразумение за купуването на *Mythic Entertainment*. Студиото официално се прекръства на *EA Mythic* и ще продължи да разработва MMO игри. Коментарът на doomy по този повод: "Мама им да е@а всепоглъщаща ей! Отиде ми хубавият **Warhammer**". Да се надяваме, че колегата няма да се окаже прав...

THQ не смятат да пускат нови MMO игри на пазара в близко бъдеще, защото според президента на компанията, Брайън Феръл, "никой не може да се състезава с **World of Warcraft**" . Човекът явно знае какво прави. В момента **WOW** има 6 милиона абонати в цял свят и носи огромни приходи на *Blizzard* и *Vivendi*.

Другото голямо име в света на MMORPG-тата - **Guild Wars -** също върви добре и постигна своеобразен рекорд. Официално играта вече има продадени 2 милиона бройки. Първият милион беше постигнат през септември 2005-а.



Settlers II на 10 години

Blue Byte, дъщерното студио на *UbiSoft*, разработват тотален римейк в 3D на класиката за PC от 1996-та – **Settlers II**. С него те ще отбележат 10-годишнината на поредицата. Това малко бижу ще излезе тази есен. *Blue Byte* запазват в огромна степен геймплея такъв, какъвто беше преди десет години. А именно – трябва да основем колония в един измислен свят, действието в който се развива някъде около 5 век пр.н.е. Мултиплеърът, разбира се, ще е застъпен, ще си имаме генератор на случайни карти и ще можем да играем с римляни, китайци и нубийци. Ще има и някои нововъведения.

Blue Byte са подпомагани в разработката и от оригиналните автори на класиката - *Funatics*.

Beyond Good & Evil 2

Според френския сайт *Jeux Expo* създателят на **Beyond Good & Evil** Мишел Ансел (специално награден с рицарски орден от френското правителство за заслугите си в разработването на игри) от *Ubisoft* е започнал работа по продължение на тази великолепна игра. То и от края на първата част останахме с впечатления, че рано или късно продължение ще се появи. Проблемът с това заглавие беше, че въпреки невероятните оценки, които получи от повечето гейм-издания и критици, то така и не се продаде добре.

Според *Jeux Expo* продължението се разработва за всички видове конзоли и ще излезе някъде през 2007-а. Ако случайно сте изпуснали прекрасната първа част, ви съветваме незабавно да поправите тази грешка.

Холивуд и игрите

Миналият месец ви съобщихме, че *Legendary Pictures* подписаха договор с *Blizzard* за заснемането на филм по **Warcraft**. Шокиращо беше и изказването на директора на компанията Пол Самс, че се надява режисьор на филма да стане... Питър Джаксън.

Днес обаче до нас достига още по-шокираща клюка и този път тя идва директно от средите на Холивуд. Става дума за това, че филмът по **Warcraft** може да бъде заснет от самия Стивън Спилбърг. На пръв поглед звучи невероятно, но помните ли филмовата новина от априлския ни брой? Там се разказваше за бъдещо сътрудничество между Спилбърг и *EA* върху цели 3 нови заглавия. Като вземем това предвид, излиза, че Спилбърг е започнал да проявява сериозен интерес към света на видеоигрите.

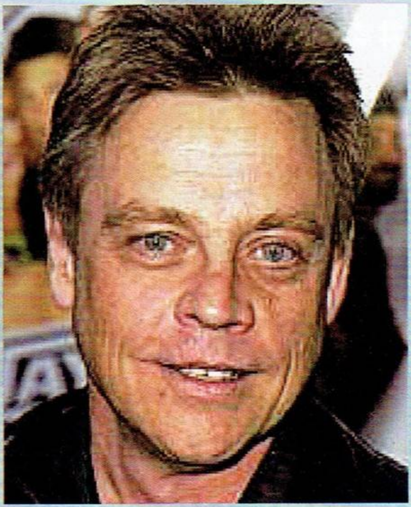
Като научим нещо ново по въпроса, ще го научите и вие.

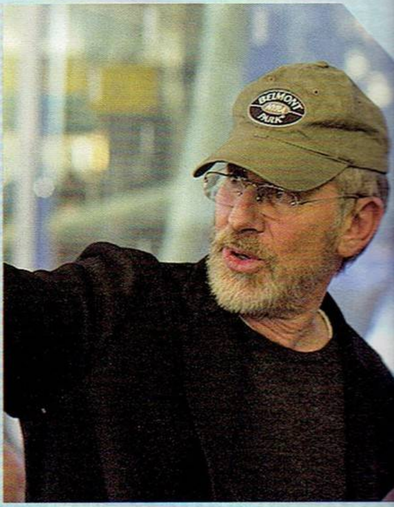
От *SEGA* обявиха каста за предстоящия им хит за Playstation 2 – **Yakuza**. Най-известното име е това на джедая Люк Скайуокър, по-известен в нашия край на галактиката като Марк Хамил. Този симпатяга, който се позагуби в последно време, ще даде гласа си за персонажа Маджима – шеф на якудза с вкус към насилието и извратения хумор. Друг член на японската мафия ще бъде озвучаван от култовия Майкъл Медсън (*Кучета в резерв; Убий Бил 1,2*). Зад микрофона на гангстера Нишики пък ще застане Майкъл Розенбаум (*Smallville*).

Любимците ни от *Bethesda Softworks* (**Oblivion**) обявиха, че Джони Деп се е съгласил да "изиграе" отново един от най-култовите си филмови образи – този на пирата Джак Спароу, в предстоящата игра **Pirates of The Carribean: The Legend of Jack Sparrow.** *"Ужасно сме развълнувани, че Джони ще озвучи виртуалния Спароу. Не можем да си представим по-добър начин да уловим духа на персонажа"*.

От *Bethesda* продължават печелившата си тактика да канят големи актьори в игрите си. Помните, че в **Oblivion** взеха участие Патрик Стюърт и Шон Бийн и че това се превърна в един от най-успешните ходове на студиото.

Изследване на австралийския професор по маркетинг Франк Алпърт показва, че видеоигрите стават все по-популярни в световен мащаб. "Този феномен съществува от 25 години, а вече игралната индустрия продава по-добре от филмовата и музикалната." Според документа само след няколко години игрите категорично ще задминат филмите и музиката по продажби. Алпърт е открил, че средната възраст на геймърите е 33 години, а 38% от тях са жени. Екшъните все още са най-купувани, но най-успешната игра за всички времена остава **The Sims** на *Maxis* и Уил Райт.





Култовата класация

www.gamerevolution.com направиха класация, на която сме се смели с глас и от сърце. Първо да ви дадем точния адрес:
http://www.gamerevolution.com/feature/worst_names
Става дума за *"50-те игри с най-лоши имена за всички времена"*. Сега ще ви представим някои от номинираните:

48 - **Twin Eagle: Revenge Joe's Brother.** Достатъчно ужасно е да кръстиш хеликоптер "Отмъстителя Джо", но още по-лошо е да твърдиш, че има брат.

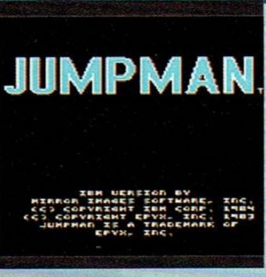
47 – **Jumpman** (Скачащият мъж). Ето и едно заглавие на отдела "Нямаме никакви идеи". Я сега да видим. В играта има мъж и той скача...

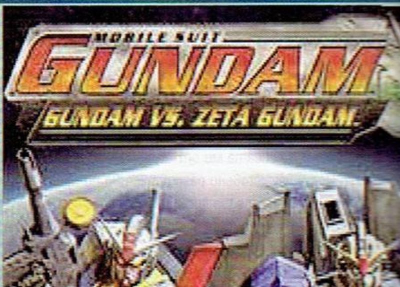
43 – **Princess Tomato in Salad Kingdom** (Принцеса Доматка в Салатеното Кралство). Без коментар просто. От друга страна - трябва да видите тъпешите на принцесата...

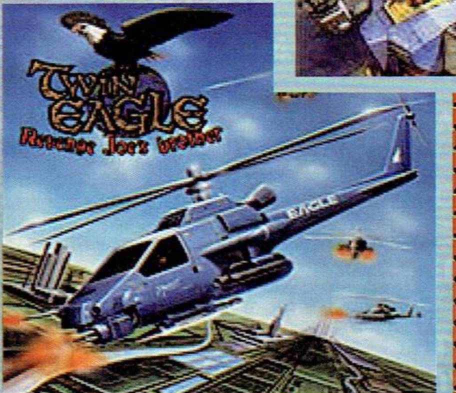
36 – **M.U.S.C.L.E.** (Millions of Unusual Small Creatures Lurking Everywhere – Милиони необичайни малки създания спотайващи се навсякъде. О боже!) – Л.О.Ш. А.К.Р.О.Н.И.М. – А.М.А. О.Т. Н.А.Й.-Л.О.Ш.И.Т.Е.

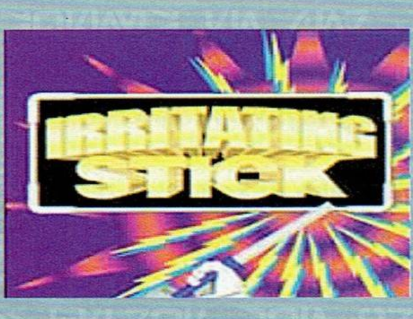
3 – **Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Zeta Gundam**
Gundam означава гигантски робот. В играта има множество такива и те се млатят непрестанно. В заглавието на играта има още повече от тях.

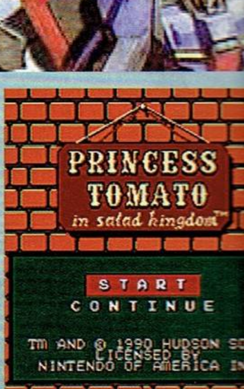
1 – **Irritating Stick** (Вбесяващата пръчка).
В нейна защита трябва да кажем, че играта поне те информира, че е вбесяваща, още преди да си я купил. Името е просто ужасно. Взехме си заглавието преди около 5 години и още не сме я отворили, защото не смеем. Защото е "вбесяваща".


JUMPMAN
IBM VERSION BY
MIRROR IMAGES SOFTWARE, INC.
(C) COPYRIGHT IBM CORP. 1984
(C) COPYRIGHT EPYX, INC. 1983
JUMPMAN IS A TRADEMARK OF
EPYX, INC.









igrata@games.bg

Дал си пет лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озовал се пред прага на жестоката финансова реалност? Заложил си в пиянски бас, че дори и от тези лентяи от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял твърдо зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудоемко.

Е, настана твоят час. Всъщност той настана дори и да не се вписваш в никое от горните твърдения.

Вече седем години се опитваме да те разсмиваме с глупостите си, за което ти ни плащаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни разсмееш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра #4

Какво се иска от теб:

В рамките на МАКСИМУМ 2000 знака да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Кажи после, че не сме щедри.

Награда:

Играта, която си пожелал.

Killer 7 Любезно предоставена от ПУЛСАР

Победител

Никола Костов, с покъртителното писмо Тежка Просия:

Здравейте, тролчета!

Не знаете какво неописуемо отешение и признание ще предизвикате в крехката ми душица ако ми дадете играта "Killer 7"за PS2 .Защо ли?

Веднъж както си стоях в тоалетната и обработвах киселото зеле разлиствайки един ваш западен конкурент(които можеше и спокойно да мине и за конкурент на списание "Дом и градина" ако нямаше реклами на игри в него)видях картинки на една много интересно изглеждаща манга.В последствие се оказа игра.Бях запленен.Направо не знаех какво да правя.

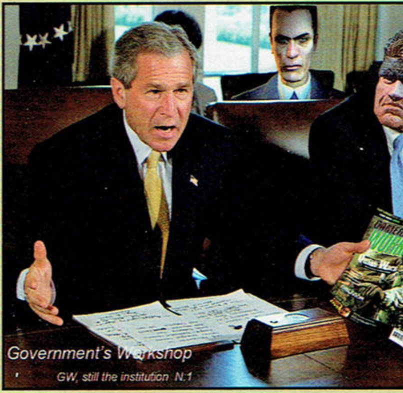
Разберете желая тази игра повече отколкото сестра ми желаеше героя на Ди Каприо да оживее в края на Титаник.Отчаян съм. Лишавах се от баничките и айрана в училище за да събера 1/15 от цената на играта.Бях на крачка да лиша баба ми от пенсия.Липсата ми от желаното промени коренно отношението към света. Получих умствено разстройство по-лошо и от това което имах преди няколко години от едни кисели краставички.Всяка вечер си лягах с горчиви помисли в недъгавата ми картуна.Абе с две думи тия седем убиеца наистина ме убиваха. Но като насъбрах малко пари се посъвзех.Отидох да проверя за играта в близкия Germanos.Нищо.Tecnopolis.Никъде я нямаше(ми то в провинцията).Нахрачих целия път до нас онзи ден от яд.А още по голям яд ме хвана кат разбрах, че играта надали ще е по-евтина от 120 лв.Приятелите, за да ме утешат решиха автоматически да ме откажат от нея говорейки ми(и добавайки някоя друга уригня),че за тая тъпа игра, която може да бъде изтеглена просто не е нужно да си хабя нервнат
а система.Ама не.Тъй че не знам дали я заслужавам обаче психиката ми се нуждае.За това моля!Тая история може да ви се струва най-жалкия клиширан пример за един умствено изостанал дебил, но трябва да я имам,за да не изчопля тапетите вкъщи.

С големи искрености ваш: Никола Костов

П.С. Ако ми я изпратите ще паля всеки път една свещичка за вас когато отида на църква и когато имам деца ще ги кръстя **Snake** и **Freeman** (независимо дали са момичета).

Липсата на описаната игра видимо влияе зле както на психиката, така и на правописа на победителя. Просто нямаше как да не му помогнем. И в името на генетичния фонд на човечеството, молим те, нямай деца. Благодарим ти предварително.

#1 Забавен колаж или изцяло лична рисунка


Government's Workshop
GW, still the institution N.1

Какво се иска от теб: Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притеснявай за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както талант, така и креативност, но най-вече - по това колко си ни разсмял с творението си.

Награда: 50 лева

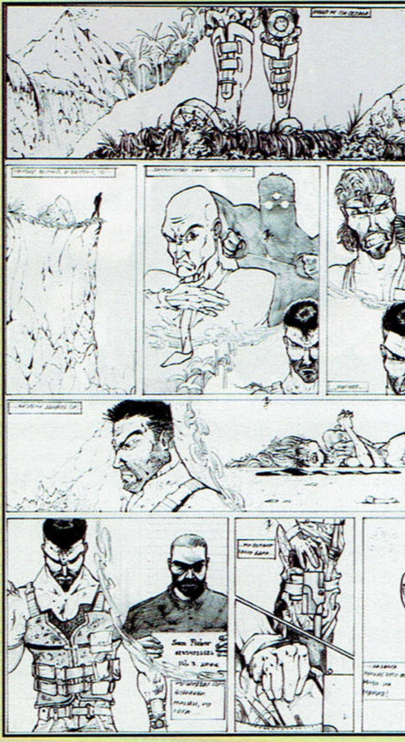
Поради шокиралата ни липса на някакви наистина смешни скрийншоти в пощенската ни кутия, пък и водени от изненадващ и самите нас прилив на щедрост, решихме да дадем две петдесетолевови награди. На двама участници в първата игра, които просто нямаше как да не си поделят първото място.

Победители:

Иво Цветков с покъртителния конспиративен колаж **The Hidden Government**

и

Кристиан Атанасов с нехуманно добрия си комикс **Неволите на Фишър**



#2 Забавен скрийншот

Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.

Награда: 40 лева

Победител Победител: Няма! Стегнете се, пичове!

#3 Снимка на култова домашна гейм среда

Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разпилени навсякъде игри. Знаеш как е.

Награда: 30 лева

Победител Недялко Янков с особено милитаристичната си фотография. Прочее, ако тази кубинка смърди по начина, по който вярваме, че смърди.

Играта с картите на Gamers' Workshop

Как мислиш, дали може да спечелиш

PS3! +32" HDTV

Кораво PC! +TFT

PSP!

Как да спечеля?

С настоящия брой стартира новата игра на Gamers' Workshop. В какво се състои тя? В продължение на 6 последователни броя списанието ще бъде придружено от специални карти за игра, изобразяващи популярни компютърни герои. Освен че купувайки си ги редовно ще сглобите уникално геймърско тесте, покрай това вие можете да спечелите и няколко награди. Как?

1. Във всеки брой получавате подсказки за тематиката на картите в следващия, както и за самите герои, изобразени на тях. Позналите минимум по 3 карти от един и същи тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) в първите 3 последователни броя ще участват в томбола за „джобна" конзола Sony PSP, плюс 2 оригинални игри за нея, осигурени от *Мултирама България*. Позналите минимум по 3 карти от един и същи тип в следващите 3 последователни броя също ще участват в томбола за „джобна" конзола Sony PSP, плюс 2 оригинални игри за нея, също осигурени от *Мултирама България*.

2. Позналите минимум по 3 карти от *всички* типове (от 2-ки до Аса) ще участват в томбола за ТОП НАГРАДАТА – геймърски компютър от висок клас плюс монитор, осигурен от *Мултирама България*

3. Събралите цялото тесте карти, ще участват в томбола за ГОЛЯМАТА НАГРАДА – *Playstation 3* плюс *32" Телевизор (HDTV)*, осигурени съответно от *Мултирама България* и сп. *Gamers' Workshop.* Удостоверяването ще става посредством уникалните кодове, които трябва да изрязвате, събирате и да накрая изпратите в комплект на редакционния адрес.

4. За неуспелите ще има множество утешителни награди.

И така, картите вече са реалност и играта може да продължи. Преди това обаче имаме една приятна изненада за вас. Тъй като преценихме, че хинтовете за двойките, дадени в предния брой, са крайно недостатъчни, решихме да ви дадем втори шанс да спечелите СПЕЦИАЛНАТА ни награда. Така че за нея ще могат да участват всички, познали правилно тройките, дори и да не са уцелили нито една двойка.

А сега е време за кратък обзор на материала и логическа обосновка на картите:

Двойките, логично, са си... двойки. И не какви да е, а антагонистични! Е, поне повечето от тях:

Alien & Predator (Alien VS Predator) – едва ли има нужда да убеждаваме когото и да било, че няма по-велика двойка и по-велико противопоставяне, пък макар и да не са типично "гейм"-герои!

John Blade & Elexis Sinclair (Sin) – защото сексът и смъртта, извили се като праща от гибелна енергия волтова дъга между двамата, сближават иначе несъвместимите им светове. И заради оня наситен с тежка сласт миг в аутрото на играта, когато Тя беше почти убедителна, че е способна и да обича, а той почти ѝ повярва – достатъчно, за да ѝ позволи да му се изплъзне...

Arthas & Thrall (Warcraft) – едно от най-колосалните заглавия в индустрията и двама от най-респектиращите герои, изправени един срещу друг, чиито истории ни разтърсиха. Нима е нужно повече?

Sven & White Sheep (Sven Bomwollen) – тук противопоставянето се разгръща в една друга плоскост, така да се каже. Така енигматичният "еднообразен геймплей на зелено поле" се разгръща в пълния си блясък със сексуалния заряд на атомен взрив. Той *иска*, той *знае как*, той *МОЖЕ*! Тя ли? Ами тя няма шанс!

Тройките ни връщат към началото, към зората на гейминга, към детството, защото са Анимационни герои:

Sonic (Sonic the Hedgehog) – символът на *Sega* и един от най-продаваните франчайзи, Соник си е заслужил почетно място в залата на славата.

Mario (Super Mario) – същото, което е Соник за *Sega*, само че за *Nintendo*, дори по-популярен и успешен, и *освен това* е водопроводчик. Nuff said.

Conker (Conker) – защото е катерица с каска и автомат, за бога!

Rayman (Rayman) – честно, колко по-куул може да бъде един анимационен персонаж? С този перчем, с тези... длани...

Какво следва?

Четворки:

Плешивците атакуват! Гейм индустрията, приятели, е отдала заслужена почит на тези истински мъже, на които бушуващите в кръвта им тестостеронни урагани постепенно оглаждат и лъсват кубетата. Кои са те?

Той е престъпник и убиец. Хладнокръвен. Неуловим. Смъртоносен. Безстрашен. Няма затвор във вселената, който да може да го задържи, и няма жена, която да устои на чара му, нито сила, която да победи мрака в него. И когато очите му заблестят в мрака извън него, знаеш, че вече няма спасение...

Той също е убиец. И по съвместителство клониран. Потаен и професионален, истинското му име е тайна и използва много псевдоними. Изобретателен, истински артист в занаята. И винаги, ама винаги безукорно стилен.

Той е таен агент и шпионин. Бивш тюлен, бивш агент на ЦРУ, сега той използва натрупаните умения в служба на страната си.

Той е рейнджър с голям меч и не толкова голям мозък. Но, слава богу, неговият гигантски миниатюрен космически помощник винаги му е под ръка.

Петици:

Хорър героини! Рядко се сещаме за тях. Но случим ли се в тяхната игра... е, тогава ни разказват играта!

Тя е ангелът на семейството, поразена от болест в крехка

възраст. Но има проклятия, за които дори смъртта не е преграда. И сега някои от слугите в имението твърдят, че я виждали из хълмовете, а понякога сред руините на отдавна изоставения манастир се появяват странни светлини...

Тя е малка. Има големи очи. Има черна коса. И синя рокличка. И... нож. Много голям нож. В болния свят, където е попаднала, Тя е *точно* на мястото си.

Тя се намира в град, погълнат от злото. Сама. Безпомощна. И руса. Би могло да е сексуално, ако всъщност не беше ужасяващо!

Тя е малка и ефимерна. Прилича на привидение. Правата ѝ черна коса се спуска пред лицето, почти до кръста. Тя е ужасяваща. Тя е апокалипсис. Тя е кошмар. Тя е олицетворение на страха. И не, тя не е Самара Морган от Предизвестена смърт...

Предположенията си пращайте на адрес

igrata@games.bg

Успех

Магазин Мултирама се намира на ул. Солунска 2

Играта с картите се осъществява
със генералното съдействие на

GLOBUL
COSMOTE GROUP

Dark Messiah
Might and Magic

Dark Messiah of Might and Magic

Предисловие (накратко)

Нямам ни най-малка представа какво им беше лошото на игри като **Heretic** и **Hexen.** Лично за мен **Hexen II** е един от фаворитите на ранната ми гейм-младост - прекрасен микс от екшън от първо лице, гарниран с леки, пикантни куест/ролеви елементи и сервиран в мрачен фентъзи потир - чудно, опияняващо питие; убедителна демонстрация за практически неограничените възможности на един кадърно написан игрален енджин (в случая - този на класиката **Quake**).

Очевидно на някой безименен, корпоративен „вземач на решения" идеята обаче не му се е сторила толкова добра, колкото ми се стори на мен навремето.

В резултат тази свежа дивелъпърска концепция биде захвърлена, погребана и забравена. Но колелото на съвкупната гейм история не спира да се върти и както правилно е отбелязано още в Еклесиаст: *„Всичко ново рано или късно се оказва забравено старо"*. Малко по-надолу същият източник говори и нещо за суетата, затова приключвам с интродукцията и минавам по същество: днес ще стане дума за една такава „добре забравена, но златна„ идея: брутална фърст пърсън игра, ситуирана в един познат (но не съвсем) фентъзи свят. Е, има и малко RPG за вкус, но за щастие не в прекия му, оръжеен смисъл.

Завръщането на M&M?

В края на май 2003г. дните на многострадалната *3DO* безславно приключиха. Под рухналото си тяло корпоративният гигант се опита да притисне и унищожи редица популярни и любими игрални поредици - в това число и уникалната FPS/RPG серия **Might and Magic**, почерпила отчасти вдъхновение от легендарната гейм-вселена на **Heroes of Might and Magic.**

За щастие в последния възможен момент, когато барабаните на банкрута вече биеха мощно и зовяха за кръв, „**M&M**", емблемата на цяла една ролева епоха беше измъкната „като по чудо" от зъбите на акулите-кредитори и франчайзът официално стана собственост на *UbiSoft.*

Питаш ме дали тази корпоративна приказка е завършила щастливо? Мисля, че на този въпрос най-точно могат да отговорят *Arkane Studios* - разработчиците, които *Ubi* натовариха с нелеката задача да възкресят **M&M** поредицата и да я върнат към блясъка на старата й слава.

Запитан що за игра е бъдещата **Dark Messiah of Might and Magic**, *Ромен дьо Вобер дьо Жанли* (*UbiSoft*-продуцент на проекта) отговаря така: *„Ако трябваше да преживеете приключение в една героична, фентъзи вселена, изпълнена с битки, какво точно бихте искали да изпитате? Как бихте искали да се чувствате? Търсенето отговора на тези въпроси е в ядрото на онова, което се опитваме да направим с* DMoM&M.

В случай че започнем „на чисто" в този нов свят, то очевидно всеки от нас би имал различна представа за това кой желае да бъде и по какъв начин да побеждава враговете си. Един би използвал мускулите си, друг би наблегнал на магията или на острия си ум. В Dark Messiah *всички играчи ще бъдат „равни" на старта, но няма да има двама играчи, които да преживеят едно и също до края й, нито пък ще се сблъскат с един и същ финал.*

Перспективата от първо лице ни помогна да създадем едновременно по-впечатляващо усещане от играта и, до някаква степен, да постигнем по-солиден ефект на внушение, на потапяне в нейния мрачен свят. FPS механиката на геймплея ни позволи да добавим зловещи чудовища, които да се прокрадват зад гърба на играча. Освен това лично аз смятам, че едва когато имаш възможността да застанеш до крака на огромен дракон и да сравниш твоя собствен ръст с неговия, можеш в най-пълна и завършена степен да оцениш мащаба на света, в който си попаднал..."

Светът, за който говори мосю *Вобер дьо Жанли,* се нарича Ашан - напълно нова, непозната дори за най-заклетите **M&M** фенове част от легендарната гейм

Arkane Studios u Arx Fatalis

Arkane Studios са френско студио, базирано в Лион, Франция. Компанията е основана през 1999г. Първата си игра - **Arx Fatalis,** *Arkane* издават през 2002. Тя се разпространява от *Dreamcatcher Interactive* и излиза първо за PC, а след това и за Xbox.

Пичовете от студиото признават, че **Arx** е вдъхновена основно от творчеството на блаженопочившите *Looking Glass Studios* (и по-специално от **Ultima Underworld**). Първоначално студиото възнамерява дори да пусне играта под името **Ultima Underworld III**, но за съжаление не успява да се пребори за правата над лиценза.

Основна отличителна черта на това заглавие е уникалната система за „спелкастинг". При задържане на клавиша Ctrl, играчът може да описва пламтящи руни, движейки мишката в **Black & White** стил. Определени серии от тези жестове се комбинират за да се получи в резултат набор от могъщи офанзивни или дефанзивни магии. За съжаление в Xbox версията се е наложил даунгрейд на тази иновативна система поради ограниченията, наложени от S-контролера на конзолата (нищо чудно, че версията на **Dark Messiah** за Xbox 360 е все още под въпрос).

Друг интересен елемент в **Arx Fatalis** е поддръжката на „стелт" режим (активен, когато на екрана се появи съответната икона, показваща, че използването му е подходящо). В този режим, когато играчът се е спотаил в тъмни или сенчести области от гейм-средата, NPC-тата не могат да го открият.

Нещо твърде сходно студиото мисли да вмъкне и в **Dark Messiah**, като приликата с легендарния **Thief** (явно любовта на *Arkane* към *Looking Glass* не е охладняла с времето) ще се подсилва от липсата на целеуказатели на картата и auto-map (точно като в легендарните приключения на *Гарет*).

Автор: ***Duffer***

вселена на **Мощ и Магия**. Това, което те очаква там, е сблъсък с една много помрачна и кървава визия, която по нищо няма да напомня за добрите стари **M&M** кралства като *Ератия* или да речем *Света на Зийн.*
Всъщност на въпроса: *„С коя друга игра от серията може да бъде сравнена* Dark Messiah of Might and Magic?“, *Рафаел Колантонио (Game Director, Arkane Studio)* отсича категорично: *„Месията няма да прилича на никоя от съществуващите до момента* M&M *игри*“.

(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: А СТИГА БЕ!): *„Това, разбира се, може да мине както за добра новина (в случай, че* DMoM&M *не тръгне по пътя на откровени провали като фиаското* Crusaders of Might and Magic*) така и за лоша - в случай, че играта се опита да лансира идеи и концепции, които да я изведат тотално от орбитата на* M&M *каноните, установени от франчайза по време на дългогодишната му история. И докато сме още на тази вълна: не,* DMoM&M не е *другото име на* Arx Fatalis II - *хората от Arkane са категорични в това отношение.,,*

Все още не са известни много детайли относно ролята, която героят ти ще изиграе в театъра на действието. Новото ти ашанско име ще е Сарет - млад воин, владеещ еднакво добре (или, както ще видиш малко по-нататък в материала, еднакво зле - зависи от гледната точка) бойните и магически изкуства. Въоръжен и (надяваме се) опасен ще трябва да се изправиш срещу развилнелия се из този дял на **M&M** измерението Мрачен Месия (дал ни и заглавието на играта).

Класовете

И така - в началото всички ще сме равни такава е волята на *UbiSoft и Arkane*. Ще стартираш играта с „базов“ персонаж без конкретна специализация, а в хода на действието ще можеш да избираш от определен набор умения, които да развиваш. В резултат ще можеш да изградиш както „чист“ клас, като „Боец“ или „Маг“ така и герой от смесен тип.

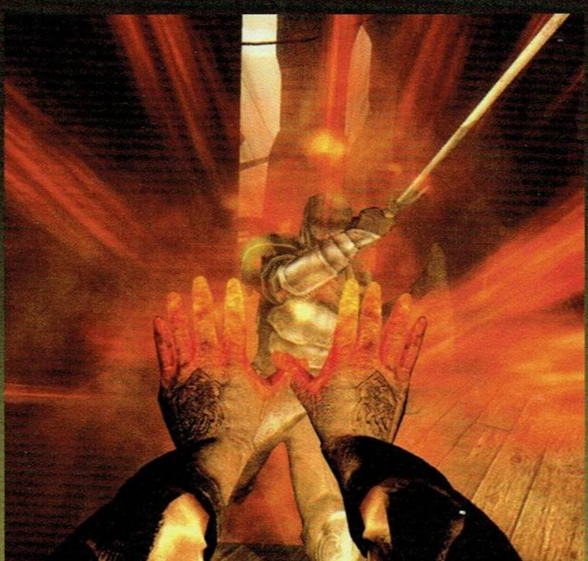
(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: ЧУДНО!): *“Естествено, авторите са предвидили определени ограничения в това отношение, така че да се предотврати възможността някой да развие някаква ултимативна, всемогъща ламя, която хем да върти меча като гневен полу-бог, хем да мята ебемти и файърболите, хем да може да се справи с всяка ключалка в играта. „*

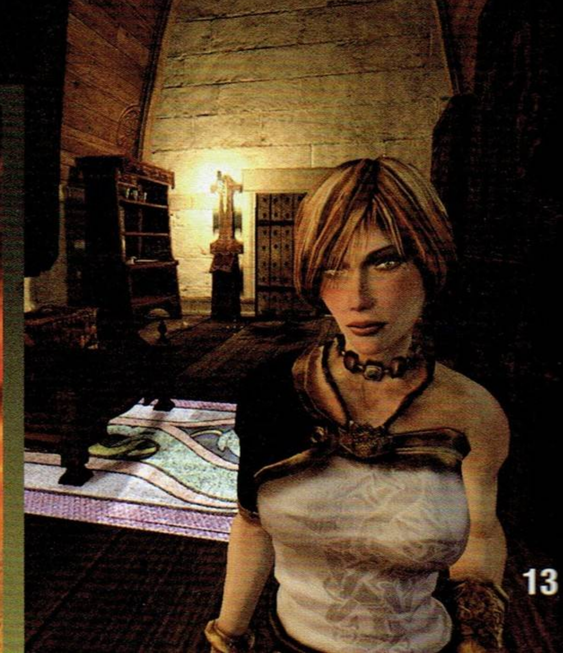
Основните варианти за избор в пътя на развитие ще са повече или по-малко класически: Воин, Магьосник и Assassin (Крадец, ама по-агресивничък) - разбира се, всеки ще притежава уникална комбинация от умения и магии. Нещо повече - усещането от играта с всеки един клас ще е коренно различно. Всъщност връзката тук е двупосочна: предпочитаният от теб стил геймплей ще дефинира насоката за развитие на персонажа ти, респ. начина, по който ще преодоляваш изпречилите се на пътя ти препятствия - разфасовайки ги с възможно най-големия меч, присъстващ в инвентара ти, или „со кротце со благо“, промъквайки се под, над и покрай тях...

Ролевите елементи

След като така или иначе вече стана дума за добавяне на специални умения и магии, сигурно се чудиш откъде ли пък ще дойдат те в една игра, която създателите й категорично определят като „екшън“ заглавие. Реално в **„Месията“** няма да присъстват хардкор RPG елементи. Намерението на *Arkane* е да вкарат само тънък ролеви слой, нещо като апетитна глазура върху FPS тортата на основното действие. С което да направят играта едновременно по-интересна и предизвикателна.
DM ще включва някои класически RPG елементи, като събиране на предмети и трупане на експириънс, но това, което се опитват да направят *Ubi* и *Arkane* в крайна сметка, е заглавие, чиято игрална механика е смесица между традиционния ролеви (базиран върху набор от фиксирани статистики) и екшън геймплей (основан изцяло върху личните умения на играча).
Точките опит, които ще получаваш, ще са само и единствено в резултат от изпълнението на различните обджективи от мисиите. Опит с убийства няма да се трупа.
Също така въпросните събрани точки няма да се разпределят върху някакви конкретни характеристики, а ще се използват за отключване на нови умения.

Така например ако си решил да развиваш клас „Assassin“, с напредването в играта ще получиш достъп до умения като „Стелт“, „Backstab“, „Advanced Disarm“. Отделно ще присъства и цял набор от скилове, които ще позволят на персонажа ти за извършва различни





„специални действия“ като „Промъкване в сенките“, разнообразни бойни движения, магии, „Lockpick“ умения и т.н.

Крайната идея е да ти се предостави пълна свобода при разрешаване на различните ситуации, с които ще се сблъскаш в играта. Разработчиците са си наумили да ти предоставят богат комплект от инструменти (умения и магии), а начинът, по който ще ги използваш за справяне с едно или друго предизвикателство, ще е изцяло въпрос на личните ти предпочитания.

С „отключването“ на поредното бойно умение, например, героят ти ще се сдобие с набор от нови движения, ново комбо, но няма да получи да речем +3% върху скиловете за боравене с къси мечове. Желанието на пичовете от Arkane е да те възнаградят незабавно, още в момента в който се сдобиеш с ново умение, вместо да ти дадат само някакво минимално повишение на някоя от характеристиките на героя ти.

Рафаел Колантонио описва всичко това по следния начин *„Да кажем, че се сблъскате с 3 чудовища, обикалящи из някаква стая. Задачата ви е да достигнете до другия край на стаята. Можете просто да скочите в центъра на помещението и с рев да се втурнете в атака, но можете да се промъкнете зад гърба им и да ги убиете тихо, едно по едно; Можете дори да хвърляте по тях разни предмети, за да привлечете вниманието им. Ако пък наблизо, около враговете ви, забележите някой експлодиращ варел, можете да го взривите с огнена магия или стрела. Можете, разбира се, и просто да се покатерите по моста, висящ над главите на зверовете, избягвайки напълно битката...“*

(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: СУПЕР!): „Както виждаш, намеренията са да се предостави на играча огромна свобода на действие, като при това „Не искаме играчите да се чувстват сякаш получават по-малко експириънс, само защото са изпълнили дадена задача по начина, по който те са искали, а не така, както ние бихме искали да е изпълнена тя“ - споделя Вобер дьо Жанли „Именно затова в играта ще се „дават награди“ за изпълнен обджектив, не за брой извършени убийства“.

Бойната система

То хубаво задачи, експириънс, врагове, комбота, бой, ама как точно ще се става цялата тази работа? Как точно ще се съчетава всичко това на ниво геймплей? На подобни въпроси хората от *Arkane* се усмихват доволно. Очевидно всичките адски много се гордеят с това, което те наричат „уникална бойна система“. Вече споменах, че основният двигател на действието в **Dark Messiah** ще бъде екшънът от първо лице - геймплейна перспектива, с която *Arkane* имат доста опит (предвид FPS характера на предишния им проект **Arx Fatalis**). *„При това положение“*, споделя *Колантонио „основната ни задача беше да предадем, така да се каже, „ново звучене“ на вече познатия ни FPS модел; да създадем изцяло нова система за меле битки от първо лице, която да оставя впечатление за добре свършена работа, за нещо „правилно“ - нещо, за което са правени много опити в миналото, но с променлив успех и с недостатъчно убедителни резултати. Постигането на нещо наистина добро по въпроса беше за нас страхотна възможност и голямо предизвикателство. Огромно предизвикателство, всъщност...“*

Изходната точка, от която екипът е решил да тръгне, е изграждането на принципно нов модел за „body-awareness“ (създаването на убедителна илюзия за почти реално „присъствие“ на геймъра вътре в играта - усещане сякаш тялото ти наистина е част от фърст пърсън битката). Извън чисто „имърсив“ ефекта („потапяне“ в действието), изграждането на кадърна, работеща система от такъв тип би подпомогнало играча в много аспекти от геймплея - например би му дало възможност правилно да преценява разстоянието между него и опонента. Вместо да оставя у играещия впечатление за „някаква летяща над терена камера“, **Dark Messiah** ще го накара да се почувства като неразделна част от гейм-света.

(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: ЕГАТИ!): *„Откровено казано, ако Arkane наистина са успели да създадат нещо подобно, ако всичко това не е плод на някаква празна PR хвалба, то в* **Dark Messsiah** *ни очаква едно наистина уникално, дори революционно игрално преживяване.“*

Още повече, по всичко личи, че *Arkane* не са спрели до тук и са добавили още много опции към бойната система, превръщайки я в уникална комбинация от забавление и реализъм. *„Всички сме много доволни от постигнатото до момента“* - казва *Колантонио. „Според мен успяхме да превърнем голяма част от вродените ограничения на перспективата от първо лице в наш основен съюзник. Вмъкнахме в играта куп неща, които могат да се правят само във фърст пърсън: например прицелване в специфични части от тялото на враговете (зониране на поражението с цел нанасяне на максимален демидж) или обезоръжаване на опонента. При все това, фокусът на цялата бойна система е „body awareness“ модела. В играта ти си Боец не защото си избрал такъв клас, а защото* усещаш, *че си такъв; чувстваш се в неговата кожа; ти си коравият пич, който владее до съвършенство изкуството на битката...“*

Енджинът

Когато за пръв път станаха известни подробности около платформата, на коя-то е базирана играта, първата ми мисъл (да ме прощават **Half-Life 2** фанатиците и феновете на *Гейб Нюъл*) беше: *„Леле, най-сетне някой да се сети*

Ghoul

"Ооооохххргх!"

Силни страни: Способност да заледяват; бързи
Слаби страни: Не са бронирани; малки и слаби

Бекграунд:
Това са немъртви от ниско ниво – създания, приклещени между смъртта и живота от некромансърска магия, заключваща душата в едно вече мъртво тяло. Някои от най-могъщите Некромансъри могат да ги командват, но по принцип те са диви и разрушителни, измъчвани непрестанно от собственото си нещастие и изпълнени със злоба към всичко живо. Трансформацията в Гоул е ултимативно наказание в Хереш, тъй като означава пълно премахване на душата от цикъла на смъртта и прераждането.

City Guard

"За Стоунхелм! За свободата!"

Силни страни: Добри бойци; тежка броня
Слаби страни: Уязвими спрямо магия

Бекграунд:
Свободните градове са независими поселища, подчиняващи се единствено на собствените си интереси. Като ключови търговски кръстопътища, те са неутрална територия, където същества от различни кралства и раси се срещат да търгуват. Свободните градове контролират само собствените си територии плюс земи, разположени в непосредствена близост до тях. Охраняват се от Градска стража, нямат редовна армия. Въпреки това отбраната им е добре организирана и при нужда към нея се присъединява цялото градско население.

Black Guard

"Аз само следвам заповедите..."

Силни страни: Добри бойци; тежка броня
Слаби страни: Дезорганизирани

Бекграунд:
Тези войници са наети от Некромансърите, за да добавят гъвкавост и интелигентност към техните основни бойни формирования. Корави и безмилостни, те понасят с лекота гледката на различните експерименти, ритуали и жертвоприношения, случващи се около тях. Безразличието им към смъртта, болката и страданието ги прави една малко по-топлокръвна версия на лишените от душа същества, които са ги наели.

да използва Source за нещо свястно.“ Съжалявам - за мен двойката на Халфа е една безкрайно скучна игра, която (лично мнение) до голяма сте-пен опропастява гигантския потенциал на *Source* енджина. Най-малкото *Valve* бяха попрекалили с акцента върху „инте-рактивния филм“ и бяха загърбили „екшън“ елемента в заглавието си. В резултат изобилието от скриптирани сценки те превръщаше едва ли не в пасивен наблю-дател на гордънфримановите приклю-чения, и то по такъв начин, че само един от двама ви се забавляваше.

Що се отнася до другия „опит по темата“ -злополучните „**Вампири**“ на непрежалимите ни *Troika Games*, нещо фантастично куцаше в тази игра от чисто техническа гледна точка, а тоталната ѝ неспособност да разгърне в мащаб изобилието от възможности, предлагани от *Source*, просто се набиваше в очи.

(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: АЛИЛУЯ!): „*Съдейки от всичко, което Arkane и Ubi са показали до момента, има огромна вероятност магията да сработи от третия път в* **Dark Messiah of Might and Magic**“

Първата „птичка на надеждата“ в това отношение е фактът, че физиката ще играе наистина важна роля в тази игра (нещо, което трудно може да се нареди в графата „Изпълнени обещания на *Bethesda Softworks* относно **TES4: Oblivion**“, примерно).

„Това, което искаме да предоставим на играча, е т.нар. „вертикална“ свобода“ - твърди *Вобер дьо Жанли. „Повечето игрални заглавия с включен добре написан физичен модел (като Havok), предлагат на играча само „хоризонтална“ свобода под формата на огромен мащаб. Днес маса гейм-заглавия предлагат множество опции за използване на различни обекти от игралната среда срещу опонентите. А в* Dark Messhiah *играчите вероятно ще бъдат много изненадани, когато установят, че различните чудовища също умеят да използват елементи от обкръжението си срещу тях...“*

Тук си сигурно си казваш: „*Абе какви са тия глупости? Чували сме ги тия митичните, „интелигентни“ монстъри от ранните прес рилийзи, които се оказват вбесяващо, праволинейно тъпи в момента, в който излезе играта*“.

Показаното на E3 демо на реален геймплей ми дава основания да твърдя, че нищо такова няма да се случи с „**Мрачния Месия**“.

Защо смятам така ли? Обяснявам: сцена на битка с огромен циклоп. Нещо като мини-бос, тъй като явно е неуязвим за конвенционалните атаки на героя - стрелите и файърболите само го вбесяват, а огромният му ръст прави директната атака с меч невъзможна. Демонстриращият опитва да пречука гадината, използвайки популярен за игри с подобна игрална механика експлойт скрива се под група камъни, където чудовището привидно не може да се промъкне, понеже е прекалено голямо и започва да го засипва оттам със стрели. Хубаво, ама проклетият дзвер (който изглежда доволно тъп на пръв поглед) хваща едната от скалите, зад която се е скрил героят, повдига я и...бай-бай укритие!

В крайна сметка играещият задейства падащ капан, който прасва монстъра по главата и макар че не го убива, го зашеметява за момент. Той пада на колене, а играчът бързо вади катаната си

Garry's Mod

Известен още като **GMod**, това е една от най-„несериозните“ и в същото време интересни и иновативни модификации за **Half-Life 2**. Той предоставя на играча огромни възможности за манипулиране на обектите в играта, често с много изненадващи, забавни и дори налудничави резултати. Иде реч за *всичко*, притежаващо физически характеристики (какво ще кажеш за блокчета сгур, чайки, разнебитени стари таратайки или перални машини). С помощта на **GMod** и вградения в играта физичен модел *Havok* може да се конструират сложни комбинации от предмети и механизми, известни като „*Машини на Руб Голдберг*“ (сещаш се ония странни неща които често ще срещнеш в анимационни филмчета като *Том и Джери* или игри като гениалната **The Incredible Machine,** в които нещо пада бута второ, завърта трето и т.н., а крайният резултат е нещо простичко и елементарно).

В момента последната, девета версия на **Gary's Mod**, е достъпна за сваляне от http://gmod.garry.tv/download.php

Dark Messiah of Might and Magic - Мултиплейър класове

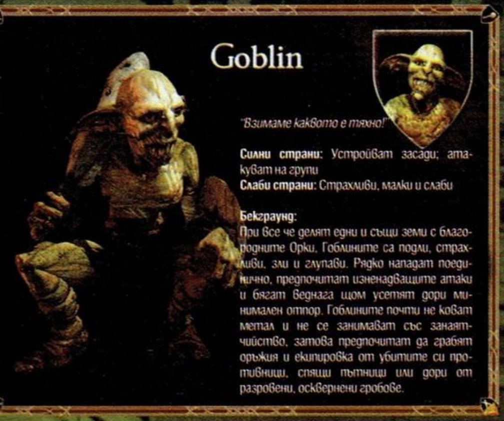
Assassin: Сравнително слаб в меле битките, най-ефективен при нанасяне на изненадващи удари, използвайки прикритието на сенките. Уменията му са подчертано стелт-ориентирани (Невидимост, Промъкване, Устойчивост на отрови, Умение за поставяне на капани)

Warrior: Силен и меле ориентиран. Ще може да атакува директно враговете си, защитен от естествената си устойчивост на поражение и прикрит зад щит. Умения: „Твърда“ атака, Издръжливост, Бързина

Priest: Слаб, дистанционни атаки, дефанзивен, поддържащ клас. Ще може да оказва подкрепа на отбора си посредством използване на магии, нанасящи поражение с времето. Умения: „Засичане“ на assassins; Лечебни магии

Mage: Слаб, дистанционни атаки, офанзивен клас. Ще може да нанася поражения на множество опоненти едновременно посредством магии за масово поражение. Умения: Повишени способности за научаване на магии и спел-кастинг, Повишена магическа устойчивост

Archer: Слаб, дистанционни атаки, снайперски клас. Ще може да нанася огромни поражения на единична мишена. Умения: Бързо презареждане, „Зуум“ умения; Multiple Shots.

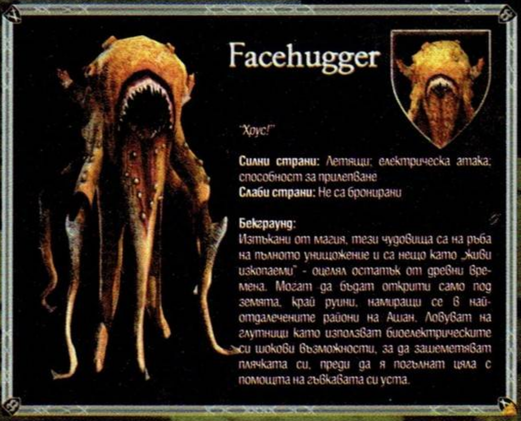


Goblin

"Взимаме каквото е тяхно!"

Силни страни: Устройват засади; атакуват на групи
Слаби страни: Страхливи, малки и слаби

Бекграунд:
При все че делят едни и същи земи с благородните Орки, Гоблините са подли, страхливи, зли и глупави. Рядко нападат поединично, предпочитат изненадващите атаки и бягат веднага щом усетят дори минимален отпор. Гоблините почти не коват метал и не се занимават със занаятчийство, затова предпочитат да грабят оръжия и екипировка от убитите си противници, спящи пътници или дори от разровени, осквернени гробове.

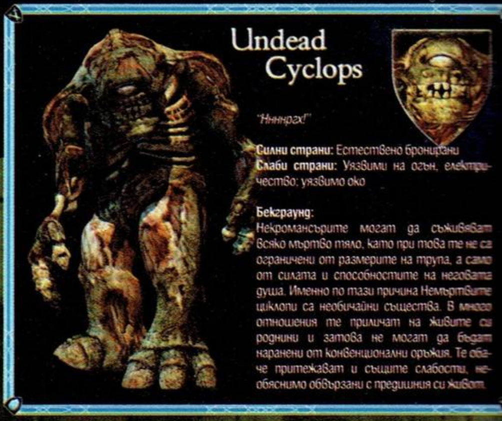


Facehugger

"Хрус!"

Силни страни: Летящи; електрическа атака; способност за прилепване
Слаби страни: Не са бронирани

Бекграунд:
Изтъкани от магия, тези чудовища са на ръба на пълното унищожение и са нещо като „живи изкопаеми“ - оцелял остатък от древни времена. Могат да бъдат открити само под земята, край руини, намиращи се в най-отдалечените райони на Ашан. Ловуват на глутници като използват биоелектрическите си шокови възможности, за да зашеметяват плячката си, преди да я погълнат цяла с помощта на гъвкавата си уста.



Undead Cyclops

"Ннннргх!"

Силни страни: Естествено бронирани
Слаби страни: Уязвими на огън, електричество; уязвимо око

Бекграунд:
Некромансърите могат да съживяват всяко мъртво тяло, като при това те не са ограничени от размерите на трупа, а само от силата и способностите на неговата душа. Именно по тази причина Немъртвите циклопи са необичайни същества. В много отношения те приличат на живите си роднини и затова не могат да бъдат наранени от конвенционални оръжия. Те обаче притежават и същите слабости, необяснимо обвързани с предишния си живот.

и с точен удар я забива в голямото око на циклопа. Шурва кръв и огромният звяр отлита към Рая на мини-босовете.

И това е само началото. Малко преди тази битка са показани още куп хитроумни начини за използване на динамичния и реалистичен физичен модел – както от страна на играча, така и от гадините. Телекинетична магия, с която можеш да размяташ враговете си като парцалени кукли, подобно на развилнял се средновековен Дарт Вейдър, използващ Силата (да, ама и те могат същото, както е демонстрирано минута по-късно). Друга магия, с която можеш да смаляваш чудовищата и после да ги стъпчеш като хлебарки (**Duke Nukem**, anyone?); трети "спел", с който да превърнеш всеки орк в ледена статуя, която после да пръснеш на парчета с ритник (пак същия класически FPS източник – явно някой в Arkane е голям фен на добрия стар Дюк).

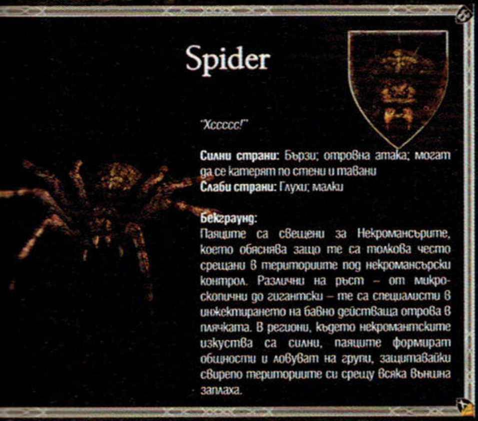
Всичко това, плюс разни други „дребни" нещица като брутални завършващи движения (обезглавяване в най-добрите традиции на **Blade of Darkness**, примерно), „парализиращи" удари, избиване на оръжието от ръцете на врага с ловко движение... всичко това е събрано в едно смешно кратко демо с размер малко над 7 минути. Представи си какво те очаква на финала в игра, която ще включва над 30 нива!!!

Мултиплейър

Един от най-големите недъзи на **Oblivion**? Липсата на мулти разбира се. Така де – срамота е да не можеш да се покефиш на доста читавите FPS сражения в битка едно на едно с човешки опонент в мрежова игра или направо да си устроиш кърваво меле с приятели в кварталния клуб.

Няма проблеми - „**Месията**" ще запълни тази празнина, при това по виртуозен начин. Ubi с гордост отбелязват, че върху мултиплейър частта на играта работи цял един отделен екип. **DMoM&M** ще включва режим за отборна игра с до 32 участници. Запитани за някакви подробности в това отношение, авторите отговарят, че са черпили вдъхновения не само от класическия **Half-Life 2** детмач, и популярни модификации като **Counter Strike**, но и от налудничави модове като **Gary's mod**.

(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: ДАЙТЕ ГО НАСАМ!): „В мултиплейър ще имаш възможност да избираш измежду няколко различни „класа" персонажи (подобно на MP заглавия като Battlefield 1942). Нещо повече - въпросните „класове" ще могат да „еволюират" по време на онлайн кампанията. Последната ще бъде „динамична" т.е. резултатите от един мултиплейър мач ще влияят върху следващия: ще определят вида и типа на следващата игрална карта, както и комбина-

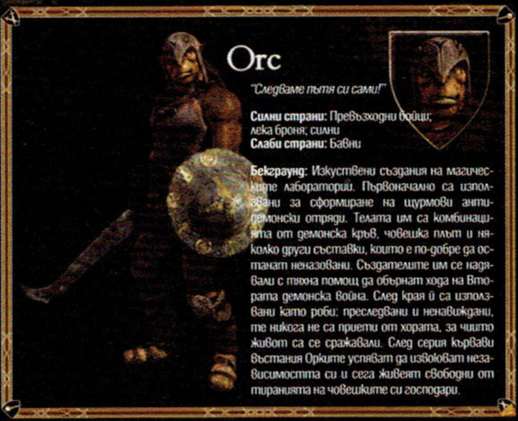


Spider

"Хссссс!"

Силни страни: Бързи; отровна атака; могат да се катерят по стени и тавани
Слаби страни: Глухи; малки

Бекграунд:
Паяците са свещени за Некромансърите, което обяснява защо те са толкова често срещани в териториите под некромансърски контрол. Различни на ръст – от микроскопични до гигантски – те са специалисти в инжектирането на бавно действаща отрова в плячката. В региони, където некромантските изкуства са силни, паяците формират общности и ловуват на групи, защитавайки свирепо териториите си срещу всяка външна заплаха.

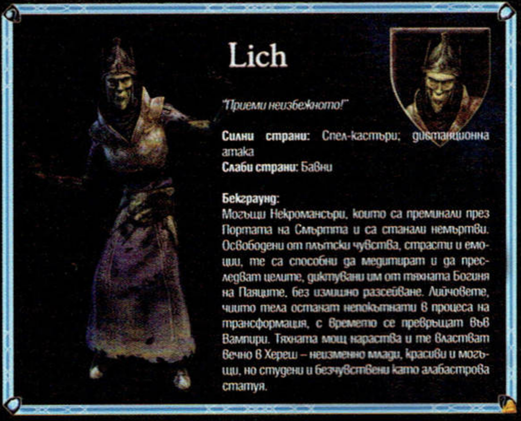


Orc

"Следваме пътя си сами!"

Силни страни: Превъзходни бойци; лека броня; силни
Слаби страни: Бавни

Бекграунд: Изкуствени създания на магическите лаборатории. Първоначално са използвани за сформиране на щурмови антидемонски отряди. Телата им са комбинацията от демонска кръв, човешка плът и няколко други съставки, които е по-добре да останат неназовани. Създателите им се надявали с тяхна помощ да обърнат хода на Втората демонска война. След края ѝ са използвани като роби; преследвани и ненавиждани, те никога не са приети от хората, за чиито живот са се сражавали. След серия кървави въстания Орките успяват да извоюват независимостта си и сега живеят свободни от тиранията на човешките си господари.

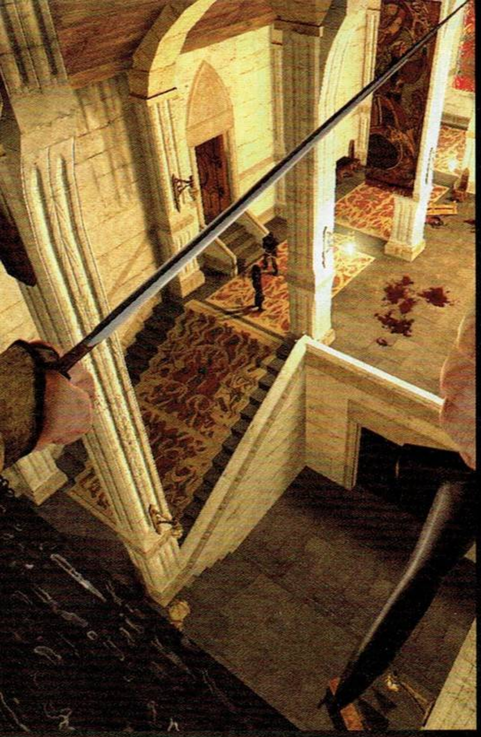


Lich

"Приеми неизбежното!"

Силни страни: Спел-кастъри; дистанционна атака
Слаби страни: Бавни

Бекграунд:
Могъщи Некромансъри, които са преминали през Портата на Смъртта и са станали немъртви. Освободени от плътски чувства, страсти и емоции, те са способни да медитират и да преследват целите, диктувани им от тяхната Богиня на Паяците, без излишно разсейване. Лайчовете, чиито тела останат непокътнати в процеса на трансформация, с времето се превръщат във Вампири. Тяхната мощ нараства и те властват вечно в Хереш – неизменно млади, красиви и могъщи, но студени и безчувствени като алабастрова статуя.



цията от предмети/скилове разхвърляни по нея.“

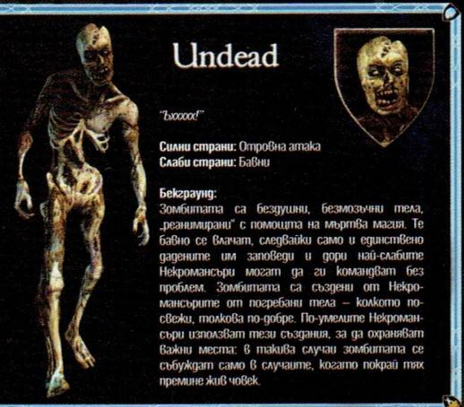
Кога?
В интервю за сайта *RPGdot.com*, дадено в началото на месец март т.г., *Жулиен Роби (Продуцент, Arkane Studios)* спо-деля: *„Току-що пратихме на UbiSoft Алфа билда на играта, което означава, че повечето от фийчърите вече са напаснати и са в сравнително работещ, завършен вид“.*
Дни преди редакционното приключване на броя, същият сайт съобщи, че *UbiSoft* са разпратили версиите на играта, предназначени за целите на затворения бета тестинг. Изводът? Всичко с „**Месията**“ в *Arkane* и *Ubi* върви стриктно по план и за момента няма причина за прескачане на предварително фиксираната рилийз дата.
През септември вратите към света на Ашан ще са широко отворени за всеки, който дръзне да пристъпи през тях и реши да опита силите си срещу тайнствения Мрачен Месия!

(Момент за фенбойско, емоционално възклицание: ЗА ФИНАЛ!): „Нямаме търпение!“

Фактите за Might and Magic серията

- Една от най-великите RPG поредици в историята на електронните забавления. - Продуцент на всички заглавия от серията е бащата на **Heroes of Might and Magic** - *Йон Ван Канегхъм.*
- До краха на *3DO* и свързаното с нея *New World Computing* студио, са издадени общо 9 **M&M** игри:
  - **Might and Magic: The Secret Of The Inner Sanctum (1987; Apple II, DOS, Commodore 64, NES, MSX)**
  - **Might and Magic II: Gates To Another World (1988; Apple II, Amiga, DOS, Commodore 64, Mac, Sega Genesis, SNES (Europe only), MSX)**
  - **Might and Magic III: Isles of Terra (1991; DOS, Mac, Amiga, SNES)**
  - **Might and Magic IV: Clouds of Xeen (1992; DOS, Mac)**
  - **Might and Magic V: Darkside of Xeen (1993; DOS, Mac)**
  - **Might and Magic: World of Xeen**
  - **Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (1998; Windows)**
  - **Might and Magic VII: For Blood and Honor (1999; Windows)**
  - **Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (2000; Windows, PlayStation)**
  - **Might and Magic IX (2002; Windows)**

- В основата си това са класически ролеви заглавия, развиващи се в средновековен, фентъзи свят. В тях играчът контролира група персонажи, включваща герои от различни класове. Перспективата е от първо лице. В ранните игри от серията интерфейсът копира този на класиката **Bard's Tale**, но от **Might and Magic VI: The Mandate of Heaven** нататък той е заменен от триизмерен енджин, поробен на **Doom**. Битките са походови, при все че в последните заглавия от поредицата на играча е предоставена опция за битка в реално време.
- Игралните светове в **Might and Magic** заглавията са доста обширни и десетките геймплейни часове бързо се превръщат в една от „запазените им марки“. Битките, макар и базирани на ходове, са динамични. Често играчът е изправен пред сблъсък с големи групи чудовища от повече или по-малко традиционен RPG тип: от гигантски плъхове, през дракони и горгони, до зомбита и прочее абоминации, родени от дизайнерските фантазии.
- Макар че като цяло поредицата се придържа плътно към фентъзи жанра, главната сюжетна линия включва някои типични научнофантастични елементи (нещо, от което *Arkane* обаче твърдо са решили да се откажат в **Dark Messiah of Might and Magic**). Историята се развива в алтернативна вселена, в която всяка планета се намира под закрилата на могъщи същества, известни като Ancients (Древните). Във всяка една от игрите от серията твоята група приключенства на някоя от тези планети, намесвайки се неминуемо в делата на Древните.
- В първите пет заглавия от серията сюжетът се върти около Шелтем планетарен пазач-ренегат, който има навика да запраща подчинените му планети към техните слънца. Играчът в тези части е създание на представителя на Древните Корак и е предопределен да се справи със заплахата, която представлява Шелтем.
- Шестата, седмата и осмата от игрите се развиват на една и съща планета, която се намира под управлението на династията Айрънфист (историята на която се проследява детайлно от **Heroes of Might and Magic** серията).
-Последната, девета част от **M&M** се появява малко преди *3DO* да обявят публично фалит и се разглежда от много фенове на поредицата като грандиозно фиаско. Макар и задвижена от нов енджин (*Lithtech* 1.5 на *Monolith Productions*) тя страда от многобройни технически несъвършенства, в това число и серия от сериозни софтуерни бъгове, правещи това заглавие практически неиграемо. Скоро след рилийза на играта *3DO* банкрутират и прекратяват поддръжката на играта.

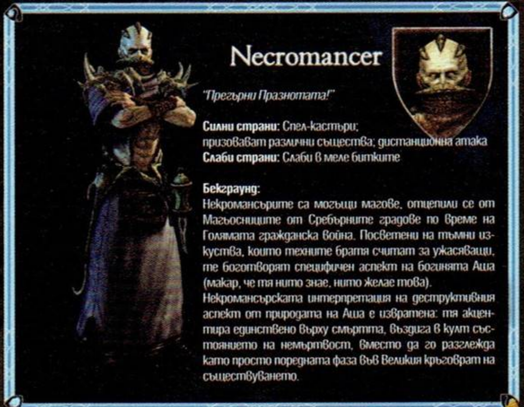


Undead

"Ъхxxxx!"

Силни страни: Отровна атака
Слаби страни: Бавни

Бекграунд:
Зомбитата са бездушни, безмозъчни тела, „реанимирани“ с помощта на мъртва магия. Те бавно се влачат, следвайки само и единствено дадените им заповеди и дори най-слабите Некромансъри могат да ги командват без проблем. Зомбитата са създени от Некромансърите от погребани тела – колкото по-свежи, толкова по-добре. По-умелите Некромансъри използват тези създания, за да охраняват важни места: в такива случаи зомбитата се събуждат само в случаите, когато покрай тях премине жив човек.

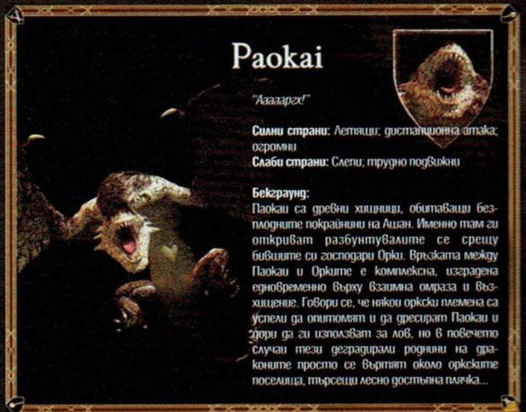


Necromancer

"Прегърни Празнотата!"

Силни страни: Спел-кастъри;
призовават различни същества; дистанционна атака
Слаби страни: Слаби в меле битките

Бекграунд:
Некромансърите са могъщи магове, отцепили се от Магьосниците от Сребърните градове по време на Голямата гражданска война. Посветени на тъмни изкуства, които техните братя считат за ужасяващи, те боготворят специфичен аспект на богинята Аша (макар, че тя нито знае, нито желае това).
Некромансърската интерпретация на деструктивния аспект от природата на Аша е извратена: тя акцентира единствено върху смъртта, въздига в култ състоянието на немъртвост, вместо да го разглежда като просто поредната фаза във Великия кръговрат на съществуването.



Paokai

"Аааааргх!"

Силни страни: Летящи; дистанционна атака; огромни
Слаби страни: Слепи; трудно подвижни

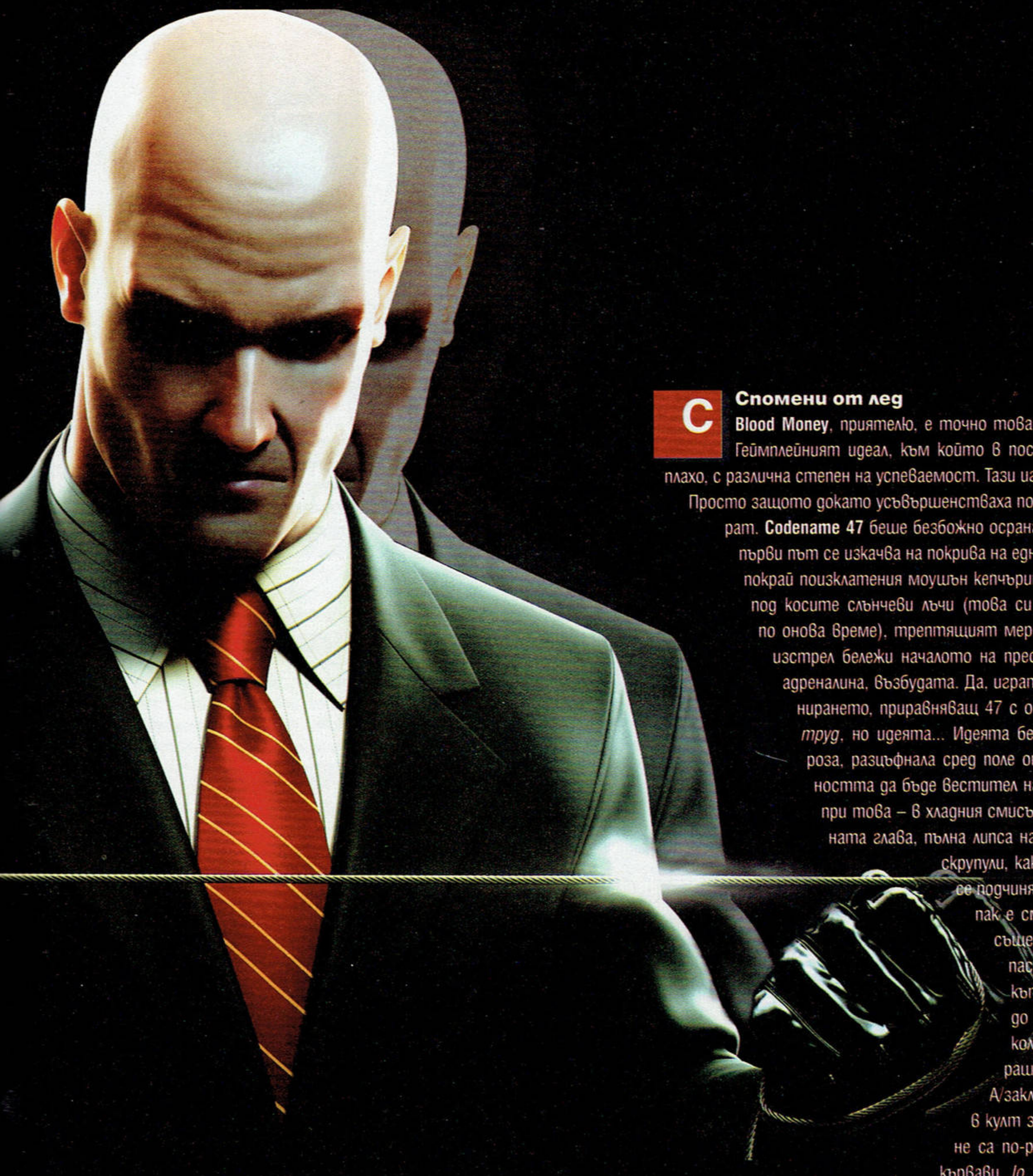
Бекграунд:
Паокаи са древни хищници, обитаващи безплодните покрайнини на Ашан. Именно там ги откриват разбунтувалите се срещу бившите си господари Орки. Връзката между Паокаи и Орките е комплексна, изградена едновременно върху взаимна омраза и възхищение. Говори се, че някои оркски племена са успели да опитомят и да дресират Паокаи и дори да ги използват за лов, но в повечето случаи тези деградирали роднини на драконите просто се въртят около оркските поселища, търсещи лесно достъпна плячка...

Hitman: Blood Money

Убивай ме нежно (и тихо, а по възможност и да изглежда като инцидент, става ли?)

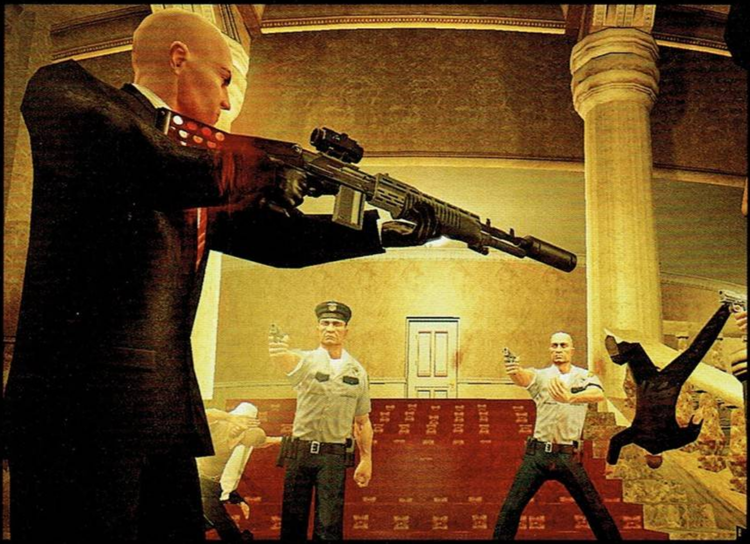
Автор: **Snake**

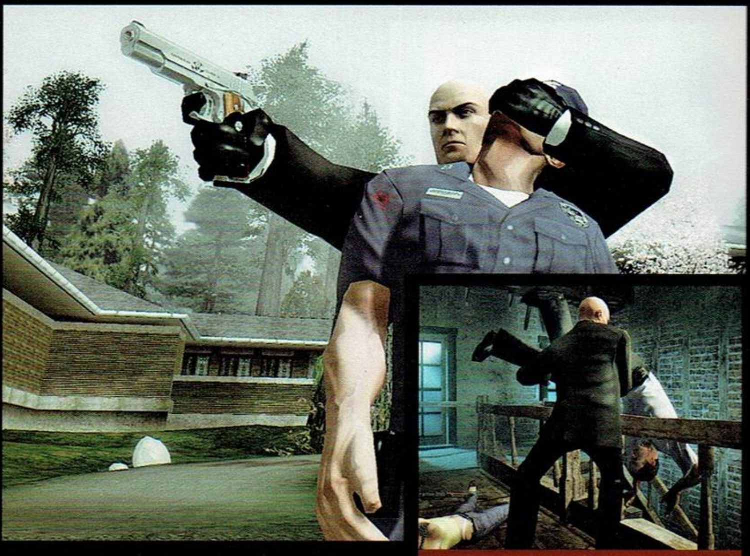
Жанр: симулатор на наемен убиец
Производител: Io Interactive
Разпространител: Eidos
Платформи: PS2, Xbox, PC, Xbox 360
Сайт: www.hitman.com



Спомени от лед

Blood Money, приятелю, е точно това, което трябваше да бъде **Codename 47** навремето. Геймплейният идеал, към който в последствие **Silent Assassin** и **Contracts** се придвижваха плахо, с различна степен на успеваемост. Тази игра трябваше да бъде сбъднатата ми мечта. Но не е. Просто защото докато усъвършенстваха познатото, пичовете от *Io* съвсем забравиха да иновират. **Codename 47** беше безбожно осрана игра, факт. Но още помня как плешивият изверг за първи път се изкачва на покрива на една висока сграда, с отработени (макар и леко сковани, покрай поизклатения моушън кепчъринг) движения сглобява снайпера, оптиката проблясва под косите слънчеви лъчи (това си го представям, де, къде такива графични йекстри по онова време), трептящият мерник отмерва ударите на сърцето ми, приглушеният изстрел бележи началото на престъпната ми кариера и края на нечий живот.Помня адреналина, възбудата. Да, играта ме вбеси с недомислици в геймплея, сюжета с клонирането, приравняващ 47 с овцата Доли понасмърдяваше на ексклузив от *Нощен труд*, но идеята... Идеята беше млада, нежна, възбуждаща. Подобно на пурпурна роза, разцъфнала сред поле от маргаритки. На играча се предоставяше възможността да бъде вестител на самата смърт – събирателният образ на куулнеса, при това – в хладния смисъл на думата. Черен костюм, леден син поглед, обръснатата глава, пълна липса на каквато и да е човечност, каквито и да е морални скрупули, каквито и да е емоции, каквито и да е *ограничения*. 47 се подчиняваше само на един единствен закон – фактът, че все пак е смъртен. Във всяко едно друго отношение той беше същество извън нашия свят, персонализирания свръх-аз, пастирът сред стадото, съдията и екзекуторът, човекът, за когото животът на другите хора се свеждаше до прост набор от цифри – колко пари ще му платят и колко ще струва разчистването на следите. Сам разбираш, че когато една игра предлага подобни неща, тя бива А/заклеймена от всички налични моралисти и Б/издигната в култ заради различността си. Днес нещата на пръв поглед не са по-различни. 47 е все така пич, парите му са все така кървави. *Io Interactive* най-сетне напипаха правилната геймплейна формула и **Blood Money** се играе с огромен кеф. Единствената промяна е, че онази прекрасна червена роза от по-горе отдавна е откъсната, хербаризирана и поставена зад лъскава стъклена витрина. Нямаше как да не се стигне дотук, при положение че 47 вече ни е по-познат и от мистър Пропър. Когато правиш едно и също нещо, четири игри и шест години поред, въпросното нещо – пък било то и удушаване на хора със струна от пиано - неминуемо ще ти досади. И, в този ред на мисли, в **Blood Money** имаше точно един, болезнено култов, момент, който ми припомни емоциите от миналото и успя – пък макар и за миг – да скове образа на мистър Пропър в ледената безчовечност на 47. Иде реч за сцената с канарчето от предпоследната мисия. Сам ще я видиш.





Обръщение към непросветените

При все популярността на франчайза, май не трябва да изключвам варианта това да е първата **Hitman** игра, която виждаш. В този случай можеш да забравиш за горните ми вопли (които така или иначе не се отнасят до теб) и за тази статия като цяло и да си набавиш **Blood Money** по най-бързия възможен начин. За да не си съвсем капо, ще ти обясня идеята с едно бързо изречение – **Hitman** е стелт екшън, в който от теб се иска да убиеш един или няколко души в някаква населена с NPC-та локация, като вариантите да го сториш варират от изобретателни (да се маскираш като сервитьор и да им занесеш отровна храна) до класически (да им отнесеш тиквата със снайпер); в зависимост от качествата на изпълнението си ще бъдеш оценен финансово от Агенцията, за която работиш. Хайде бегай сега, докато батко Снейк продължава да си говори с феновете.

Съвършеният убиец отегченият убиец

Сценарно **Blood Money** отвежда 47 в братска Америка, където от него се очаква да изтреби богат набор братя американци – от разни неприлично забогатели селяни край Мисисипи, чак до вицепрезидента, насред Белия дом. Без да блести с нещо особено, историята е доста интересна и добре поднесена, с богат набор прилично направени кът сцени. При все че финалът не оправдава докрай трупаното в хода на играта напрежение, въпросът "Какво по дяволите става и защо за фон на стартовото меню върви погребението на 47?" определено ще те мотивира да изиграеш всичките 13 мисии на един дъх. Може би най-забавният момент в играта са първите страници на местните вестници, които ще отразяват изпълненията ти след всяко едно убийство. При все че към края ще хванеш начина, по който се генерират статиите и ще започнеш да ги прескачаш по диагонал, в началото определено много ще се изкефиш на точните описания на изпълненията ти из съответното ниво и спорадичните, жалки опити да се направи фоторoботски портрет на героя ти (ако си оставил живи свидетели, де). Още по-големият ташак е, че *същинската* история ще се развива буквално пред очите ти, в разни по-малки статийки из вестника, намеквайки ти, че ти може и да си новината на деня, но колкото и голям да е 47, политическите игри са по-големи и от него, и от Агенцията му, а нашият плешив приятел не е нищо повече от пионка в тях.

Черешката във вестникарската торта е *Цитатът на броя*, който почти неизменно е някаква култова реплика на Джордж У. Буш, умничкият на мама.

Самите мисии са адски разнообразни и тотално различни една от друга. Всяка една от тях има своя собствена, уникална атмосфера и човек няма как да не се възхити от преклонението към детайла, демонстрирано от производителите. В играта има десетки, ако не и стотици дребни неща, на които е твърде вероятно дори да не обърнеш внимание, но които – като част от цялостната картина – ще ти помогнат да повярваш, че това в монитора ти е истинско. Лично аз буквално усещах хлада във винарските изби, специфичната миризма на дървените мебели в луксозната клиника, наситеният с *хазарт* въздух на Вегас, смрадта на водите на Мисисипи, споделеният адреналин в тълпата на рейв партито... Вярно, слабоватият изкуствен интелект и простоватите схеми на поведение на NPC-тата поомазват пейзажа, но дори и те не можаха да развалят усещането, че се намирам на реални места и – респективно – убивам реални хора.

Схемата на игра продължава да е до болка позната. Степените на трудност определят броя на сейвовете, с които разполагаш, агресивността на ИИ-то, помощта от Агенцията, която ще получаваш и това доколко "популярността" ти ще влияе на околните. При най-лесния вариант ще можеш да прегазиш играта като същински

Изкуството на убиването

Както ще установиш и сам, в рамките на всяка мисия ще можеш да си купуваш разни допълнителни сведения, които да улеснят работата ти. Понеже си ми умерено симпатичен, смятам да олекотя бюджета ти, споделяйки тези сведения безплатно.
Като теглим чертата, ще установиш, че съм ти спестил толкова много пари с това каре, че е въпрос на учтивост да минеш през офиса с две-три бутилки *Тълмор*.

MISSION 1: A VINTAGE YEAR

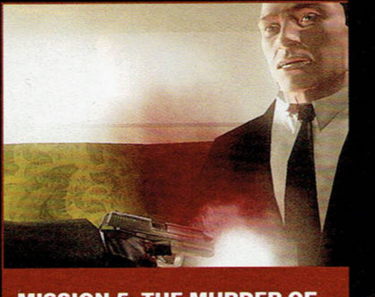
Intel:

1. Имаме сведения, че Мануел обича да забавлява приятелите си и да се наслаждава на собственото си производство в избата.
2. Туристическата обиколка на избата може да се окаже полезна, особено ако се оглеждаш за подходящи капани.
3. Входът към тайните лаборатории е скрит някъде в избата.

MISSION 2: CURTAINS DOWN

Intel:

1. Кутиите с инструменти не се претърсват при обиск.
2. Има асансьор зад сцената, но той е охраняван и до него се допускат само актьори.
3. Основните актьори посещават личните си стаи по време на почивките.
4. Големият полилей е прикачен с болтове за пода на таванското помещение.
5. Само актьорите се допускат на сцената.
6. Техниците по осветлението имат карта за достъп до стаята за контрол на осветлението.



MISSION 3: FLATLINE

ntel:

1. За достъп до клиниката трябва да притежаваш съответните документи. Бъдещите пациенти често чакат в парка отпред.
2. Проблемните пациенти биват затваряни в медицинското крило.
3. В брошурата са споменати някои интересни помещения като библиотека, салон за фитнес и СПА център.
4. Понякога терапевтите биват търсени за лични сеанси.
5. Някои от пациентите крият алкохол на разни тайни места. Да се надяваме, че няма да получат алкохолно отравяне...
6. Вдигането на тежести може да бъде много опасно.
7. Някои от пациентите се опитват да се отклоняват от предписаната им диета, вкарвайки газови котлони в стаите си. Звучи опасно.
8. Починалите пациенти биват отнасяни директно от медицинското крило в моргата.

MISSION 4: A NEW LIFE

Intel:

1. Камионите за боклук служат... за изхвърляне на боклука.
2. Наблюдателният полицейски екип има крайно нездравословна страст към поничките.
3. Вини се е оплакал, че синът на съседите стреля в градината с въздушна пушка.
4. Вини живее в близост до ветеринарна клиника. Понякога ветеринарите използват упойващи пистолети, за да се справят с дивите животни.
5. Според слуховете жената на Вини кръшка с членове на обслужващия персонал, но Вини й вярва безрезервно.
6. Някои полеви агенти имат навика да душат женско бельо...
7. Барбекюто е подготвено за партито, внимавай със запалителните субстанции край него.
8. Вини наскоро е купил скъпо и необичайно колие за жена си.

Макс Пейн, без да усетиш нищо от стелт тръпката, а при най-трудния – няма да имаш право на никакви грешки. Най-откровено ти препоръчвам втория вариант, за да можеш наистина да се вживееш в ролята на убиец, който трябва динамично да промени плановете си, за да се справи със създалата се ситуация, след като е омазал нещо. Наместо просто да лоудне стария сейв. В този ред на мисли обаче интересно поднесената история май изиграва лоша шега на играта, защото в нетърпението си да видиш финала е доста вероятно да се спреш на някоя по-лека трудност, за да го достигнеш по-бързо. Гореспоменатата "популярност" (notoriety) е една от малкото реални новости. В зависимост от това колко народ те е видял да вършиш греховни дела и дали си попаднал в обектива на охранителни камери, мутрата ти ще става все по-позната на цивилни и гардове. В края на всяка мисия ще можеш да редуцираш "популярността" си срещу съответната "такса" за подкупи. А ако в некадърността си си станал по-известен от Мадона – срещу двеста бона можеш директно да си направиш пластична операция.

В зависимост от това колко добре и незабелязано си се справил с мисията, ще бъдеш възнаграждаван с определена сума от Агенцията, като потенциалното почистване след теб ще ти бъде удържано от заплатата. Ако зарежеш някъде из нивото личните си оръжия или емблематичния си черен костюм, връщането им при теб също ще бъде таксувано. Забавното тук е, че NPC-тата крадат като невидели, така че ако просто оставиш куфарчето си със снайпера някъде на открито, шансът да си го намериш по-късно е доста малък.

Срещу получените пари можеш да ъпгрейдваш оръжията си и да си купуваш нови инвентарни попълнения - бронирани жилетки, болкоуспокояващи, допълнителни бомби, по-добри шпрецове и прочее. Идеята сама по себе си не е никак лоша, но проблемът е, че – освен ако не си тотално некадърен и не си правиш пластична операция след всяка мисия – шансът да останеш без пари за нещо е нулев. Още повече, че ако искаш да играеш стелти, а ти би трябвало да искаш, ъпгрейдите за разни тежкотоварни и шумни оръжия, различни от снайпера и верните ти пистолети, са напълно излишни.

В рамките на самите мисии ще се срещнеш с три нововъведения.

Първото е, че 47 вече наистина е представен като машина за убиване и дори с голи ръце може да види сметката на човек буквално с две движения. Най-забавна, но за съжаление и шумна, е опцията да се

MISSION 5: THE MURDER OF CROWS

ntel:

1. Уоки-токитата предават всичко – дори и фоновите звуци и музиката, които биха могли да издадат нечия позиция.
2. Клубовете обикновено имат заден вход за персонала.
3. Стените на магазините за книги са много тънки – можеш да чуеш какво се случва в съседното помещение.
4. Клубовете в района са известни с индивидуалните си дрес кодове и музика.
5. Някои частни апартаменти разполагат с добър изглед.
6. Пианата могат да убиват. Особено, когато падат от небето.
7. Мъж, облечен като жълта птица, се е регистрирал в хотела преди няколко часа.

MISSION 6: YOU BETTER WATCH OUT

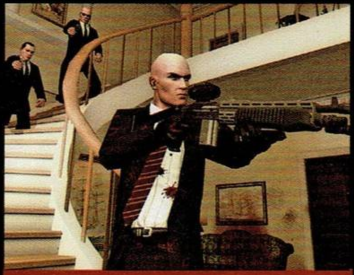
Intel:

1. Не очаквай подаръци тази година – Дядо Коледа пие твърде много.
2. Барманът знае как да подобри изпълнението в залата.
3. Сервитьорите често използват душовете в съблекалнята.
4. Дори и малките, досадни кученца, ядат наденички.
5. Под джакузито със стъклен под се открива гледка към пристана, на 20-тина метра по-долу.
6. Сред висшето общество коктейлите са истинска мания.
7. Във фотостудиото са инсталирани тежки прожектори.
8. Лорн наскоро е наел бивш военен пилот на хеликоптер.

MISSION 7: DEATH ON THE MISSISSIPPI

Intel:

1. Машинното отделение е недостъпно за обикновените пасажери, защото е много опасно място.
2. Падането зад борда в буйните води на реката ще причини неминуема смърт.
3. Тортата за капитана е приготвена в камбуза на четвърта палуба.
4. Само домакини от първо ниво са допускани в Частния сектор.
5. Кухните на ниските палуби приготвят храна за туристите и персонала. Храна, на която винаги могат да се добавят още подправки.
6. Наскоро на шефа е доставено някакво особено едрокалибрено ловно оръжие.



MISSION 8: TILL DEATH DO US PART

Intel:

1. Стрелбата на открито не прави никакво впечатление на местните селяни.
2. Водите са пълни с алигатори.
3. Свещеникът бие сватбената камбана, за да отбележи началото на церемонията.
4. Наскоро починалият брат на бащата е погребан в семейното гробище.
5. Младоженецът не може да устои на глазурата на сватбената торта.

хвърлиш към някой объркан гард, да изтръгнеш оръжието от ръцете му и да го застреляш с него.

Второто е възможността да инсценираш нещастни случаи. Опция, която – за съжаление – на практика се свежда до това да бутнеш някого от някъде или да стовариш нещо тежко (примерно полилей) върху главата му.

Третата новост всъщност е най-полезна и се свежда до това да скриеш новозаформилия се след виолентните ти усилия труп в някой фризер, шкаф или кофа за боклук.

Както и сам виждаш, **Blood Money** трудно може да мине за иновативна игра. А усещането, че решаваш заложения ти от авторите пъзел и не можеш да се *сетиш* и да *направиш* нещо, за което не са се *сетили* авторите (кръвта по тротоара, примерно, не се измива, въпреки проливния дъжд и ще бъде видяна от охраната, независимо от хитрата ти идея да застреляш нещастника навън и да метнеш трупа му в близката кофа) е все така дразнещо. Добрата новина е, че геймплеят е полиран до блясък, възможностите за действие, макар и предварително зададени, са доста разнообразни, адреналинът е поддържан доста висок, а за всичките си преигравания успях да открия един единствен бъг – невъзможността да хвърля отровената наденичка на псенцето на порно боса. Това е.

Едно изречение и за техническата страна на нещата: визията варира от много добра до смазваща (при това на доста ниска хардуерна цена), озвучаването е непоклатимо, а саундтракът на Джеспър Кид е толкова добър, че направо не е реален. Никакви оплаквания по този параграф.

Върхната точка на падението

Ако **Blood Money** беше първото приключение на 47, което виждахме, щяхме да се размажем от кеф, подобно на хлебарка, попаднала под ударите на чехъл с еквивалентна номерация. Проблемът на това заглавие, държащ го на разстояние от върховата оценка, не е, че е лошо, както вече ти казах. Проблемът му е, че докато напипат перфектната формула, в своите експерименти от проби и грешки, *Io* неусетно изтъркаха базата, върху която се гради франчайзът им.

Blood Money е игралният еквивалент на отлежало уиски, купено от класен магазин за алкохол. Тя е нежна, приятна, отпуска те и стопля душата ти с няколко изискани убийства. Освен това не ти причинява главоболие в нито един момент. **Codename 47** от своя страна беше 70-градусов първак, налят в пластмасово шише от олио Калиакра – буквално ти изгаряше вътрешностите, причиняваше нехуманен махмурлук и като цяло беше ужасен... но същевременно с това ти отвинтваше главата, носеше онова великолепно усещане за нещо, което не си опитвал никога досега и най-вероятно няма да опиташ никога отново. Вярвам, че и ти, и аз ще предпочетем уискито без колебание. Самият факт, че изиграх **Blood Money** с огромен кеф, на един дъх, в рамките на едно денонощие, го доказва по категоричен начин.

Игра имаше, приятелю, ех каква игра имаше... Но емоция... емоция нямаше. И си мисля, че ако имаше някакъв начин миналата експлозивност и настоящия перфекционизъм да се слеят в едно, щяхме да получим игра, за която си струва да *убиваш*.

7

Откроява се

Визия » 8
Io Interactive са направили истински чудеса с овехтелия си енджин. Там, където Glacier издиша, на помощ идват маниакално изпипаните детайли от интериора и екстериора.

Звук » 9
Джеспър Кид е написал най-добрия си саундтрак към днешна дата. Озвучаването е непоклатимо. Гласът на 47 е толкова безизразен, че тръпки те побиват.

Геймплей » 8
Полирана до блясък Hitman формула, зверски интересни и разнообразни мисии. Добро количество варианти за преиграване.

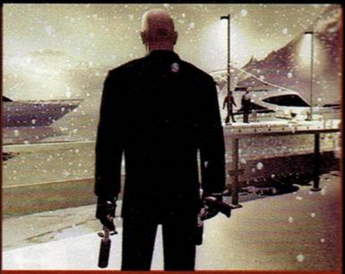
Иновативност » 3
Още от същото, ама с по-шарена графика май е основният лайтмотив на сезона.

по-добра от:

Hitman 1-3

Thief 1-3

по-зле от:



MISSION 9: A HOUSE OF CARDS

Intel:

1. Едно от първите неща, които следва да направиш, е да се регистрираш на рецепцията.
2. Охраната в казината е твърде затегната, така че членовете на персонала имат карти за достъп само до етажите, на които работят.
3. Както поиска, в хотелската ти стая (701) е оставен подарък от Агенцията.
4. В казиното противопожарните процедури се следват стриктно. Лесно достъпни аларми за пожар са разположени по високите етажи.
5. Балконите на стаите откриват доста добър изглед.
6. ВИП салонът е бил резервиран само за Шеикх. В тази зона се допускат единствено сервитьори.
7. В Казиното мобилните телефони нямат обхват, за да се избегнат измами. Всеки, който получи позвъняване, ще трябва да проведе разговора си отвън.
8. Стоките за нелегална търговия се пренасят в обикновени на вид куфарчета, за да не се привлича излишно внимание.

MISSION 10: A DANCE WITH THE DEVIL

Intel:

1. Караваните с декорациите за партитата пристигат по-рано.
2. Информация за това кой се опитва да те убие може да бъде намерена в лаптоп на най-горния етаж.
3. Плуването в аквариумите за акули на Адското Парти е силно непрепоръчително.
4. С фойерверките трябва да се работи внимателно – могат да наранят някого.
5. Барманите обикновено разполагат с доста информация.
6. Обърни специално внимание на певицата на Райското Парти.
7. Никога не се доверявай на Дявола.
8. Асансьорът за храна може да бъде използван и за пренасянето на разни други неща.

MISSION 11: AMENDMENT XXV

Intel:

1. Охраната ще открие огън без колебание, ако детекторите за метал засекат оръжие.
2. Всички конфискувани оръжия на входа на музея ще бъдат оставени на съхранение при охраната.
3. Белият дом е обграден със стоманена ограда, чиято височина варира в различните зони.
4. Охраната ще реагира, ако алармената система в музея бъде задействана.
5. Първата дама има кученце, което често трябва да бъде извеждано на разходка в задния двор.
6. Овалният кабинет е бил място на много срещи с историческо значение.

Жанр
FPS
Производител
Valve Software
Разпространител
Valve Software
Платформи
Системни Изисквания
CPU:1.5GHz CPU
RAM: 512MB
GPU: 128MB DX9 Video
HDD: 3GB

Half-Life 2: Episode 1

Singleplayer Co-op!?

Автор: **Ikarus**

по-добра от:

Half-Life 2

Half-Life

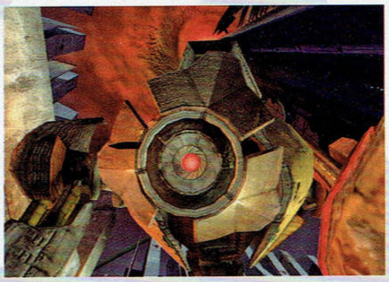
по-зле от:

Какво се случи в предишния епизод?

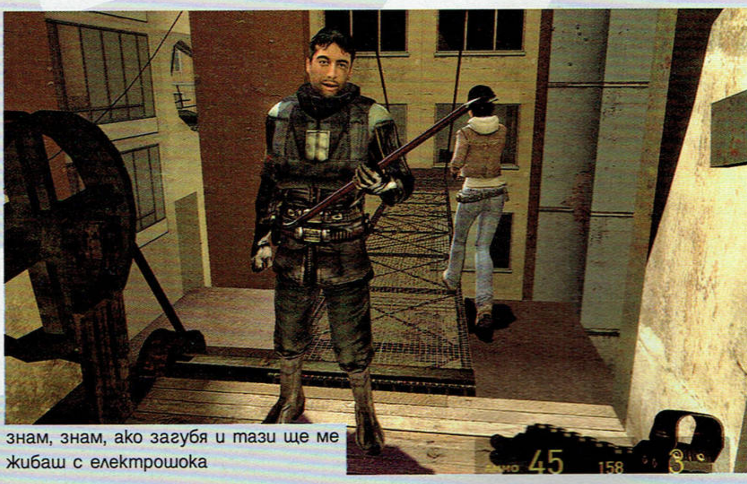
Още в предишния епизод на „сапунката" Workshop се разискваше новата мания да се правят епизодични заглавия и старта на сериала **Sin: Episodes**, определен от родни критици като драматичен. За тези, които не четат редовно програмата и може да са останали леко объркани – **Half-Life 2: Episode 1** всъщност е разработваното 18 месеца продължение, което в началото беше известно като **Aftermath**. *Valve* счетоха за по-удачно да разделят екпанжъна на три отделни епизода, първият от които вече е предложен на вниманието ни, с обещанието останалите два да последват на интервали от около шест месеца. Дали с края на трилогията ще дойде и развръзката на трилъра **Half-Life** или тя, подобно на сериала **Clone Wars,** ще бъде само прелюдия към бъдеща трета част - само *Valve*, времето и продажбите ще покажат.

За хората и NPC-тата

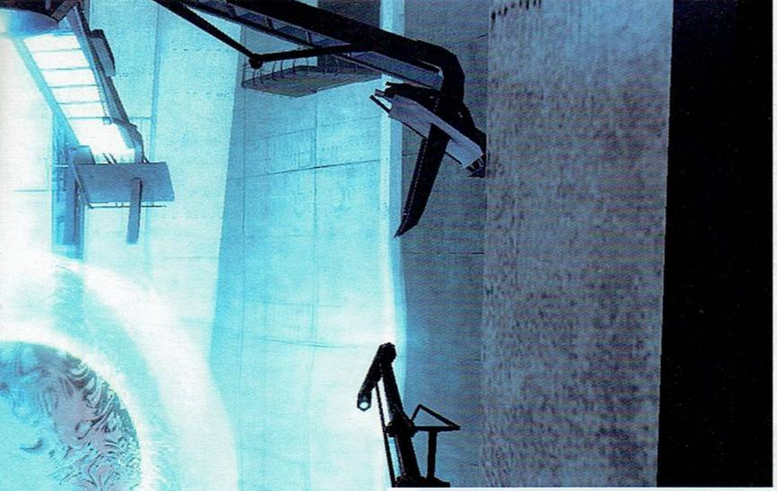
Преди време в "шокиращо" изказване дизайнерът Робин Уолкър заяви *„В момента ние сме много добри в правенето на Half-Life 2 и вярваме, че хората искат още"*. Макар и забавно, това е самият факт. Ако очакваш нещо различно, ще останеш разочарован. **Епизод 1** е точно това, което ни беше обещано – още от същото. Не че няма нововъведения, но сами по себе си те трудно могат да покрият критериите, характеризиращи един експанжън. Действието започва точно там, където свърши предишния път – в разпадащата се цитадела в сърцето на City 17. Гордън и Аликс естествено оцеляват, но нещата не са розови. Ще се наложи да се върнете обратно и да забавите избухването на реактора, за да дадете време на хората от града да се евакуират. Откриващите сцени, връщането в самата цитадела с помощта на питомния робот на Аликс и събитията вътре мигновено се нареждат в личната ми класация за смазващо въздействащ левъл дизайн. Цитаделата избиваше зъби още в **HL2**, но някак остави усещането за гениална, но не съвсем доразработена идея. От екипа определено са се вслушали в мненията на феновете и този път престоят ви вътре наистина е запомнящо се преживяване. В тази част на играта отново разполагаш само с гравитигъна, с чиято помощ освен да размяташ войници насам-натам, ще решаваш множество пъзели, които за разлика от преди не са просто физична демонстрация, а са доста по-логични и изискват умение, а на места - и бързи рефлекси. С напредването си из петте контрастиращи части ще посъбереш познатите оръжия и отново ще се сблъскаш със старите врагове – новост са единствено зомбираните войници с гранати, които нееднократно ще те изправят на нокти, както и фактът, че на места „комбайн" отрядите се спускат от напълно неподозирани места. През цялото време екшънът е адски динамичен и напрегнат, но и много разнообразен и през отделните етапи ситуациите и враговете се сменят често. С разпадането на цитаделата окупаторите постепенно губят контрол и ситуацията в града е напълно разбърничкана, като нееднократно ще ставаш свидетел на боеве между опитващи се да овладеят положението войници и всевъзможна зомбирана или буболечкава паплач – напълно в стила на първия **Half-Life.** Разкарването с превозни средства е отпаднало, но такива у враговете не липсват. Единствената за **Епизод 1** битка с хеликоптер за пореден път доказва, че физиката в **Half-Life 2** не е просто глезотия, а неделима част от геймплея. Муницииите отново са към и ще ти се налага редовно да посягаш към гравитигъна, чието използване е още по-интуитивно от преди. Другото основно

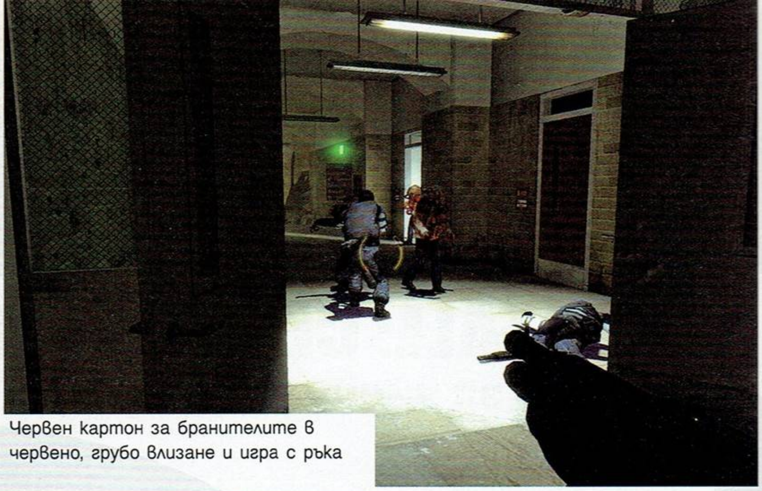


Със сигурност не е в движение



знам, знам, ако загубя и тази ще ме жибаш с електрошока





Червен картон за бранителите в червено, грубо влизане и игра с ръка

Гара Подуене в една паралелна вселена

оръжие е Аликс, която те съпътства неотлъчно през цялата игра. Присъствието й не е просто козметична екстра. С редовните си монолози тя е основната връзка, чрез която играчът се осведомява за развитието на историята и получава ценна информация за текущите задачи. Това обаче е най-малкият й принос. Аликс е най-живият, интелигентен и полезен NPC спътник, появявал се някога в екшън заглавие и си струва да изиграеш **Епизод 1** само за да се увериш в това. Предвид факта, че както и в **HL2**, битките могат да протичат по коренно различен начин спрямо това как подходиш към тях, си правих различни експерименти и нито веднъж не хванах Аликс „в крачка" – тя винаги реагираше адекватно на ситуацията.

През цялата игра ще разчиташ на нея точно толкова, колкото и тя на теб. Прикриващият й огън ще ти спасява задника нееднократно, било то в битки „гръб до гръб", покривайки периметър със снайпер, или заела позиция на стационарна картечница. Освен това тя притежава и способността да препрограмира търкалящите се мини. Аликс обаче съвсем не е безсмъртна, а в тъмните подземни етапи изцяло разчита на Гордън и на фенерчето му. Да, за да осветява пълзящата зомбита, които иначе не вижда в тъмното. Всичко, което NPC спътницата ти прави, изглежда толкова истинско и убедително, че на места ще имаш чувството, че играеш кооперативен сингъл. Впечатляващо постижение, огромна заслуга за което имат и аниматорите. И докато сме на техническа вълна, да споменем и новите HDR ефекти, които вече сме виждали в техническото демо **Lost Coast** и в някои карти на **CS: Source**, но тук по категоричен начин демонстрират преимуществата си. Постепенното привикване на виртуалните ти очи към резки промени на светлината и дълбочината и реализмът на силно осветените обекти допълнително подсилват усещането за един много по-реален свят и оттук насетне би следвало да присъстват във всяко заглавие, претендиращо за актуалност във визуално отношение. Лицевите анимации на героите са значително подобрени и почти перфектно синхронизирани с говора им и определено поставят нов стандарт в това отношение. Да се каже, че озвучаването е на високо ниво, би било обидно – то просто закопава. От лафчетата на Аликс до речта на доктор Клайнер, която слушах два пъти и продължавах да не вярвам. Друг интересен момент, който донякъде попада към озвучението, са коментарите на разработчиците, които за първи път за появиха в **Lost Coast**. Можеш да ги включиш във всеки един момент, но е по-удачно да го направиш при едно бързо преиграване. Те могат да се активират на определени места в играта, където авторите са решили, че има какво интересно да споделят - било то някаква графична екстра или просто обяснения как са направили дадено ниво. Нещо, което позволява на редовия играч с невероятна лекота да надникне за миг в кухнята, без за целта да чете тонове безсмислени интервюта – пример, който се надяваме да последват и други гейм студия.

Добрият стар Half-Life

Въпреки техническите новости, това си е същата тази игра, която залепва за стола и не пуска докато не видиш финалните надписи, които както винаги – след подобаващо силния завършек – ще те оставят с лека усмивка. Отново по добра традиция, **Епизод 1** предлага много по-малко отговори за историята, отколкото въпроси повдига и в първия момент човек го хваща и малко яд, но след това с още по-голямо нетърпение очаква следващия епизод. Мрънкащите по повод краткостта на играта (максимум 4-5 часа) донякъде имат право. Но само донякъде. Макар и кратки, това ще бъдат едни от най-приятните, разнообразни и най-вече съдържателни часове геймплей, до които любителите на шутърите ще се докоснат. Ако вече не са го направили. Защото именно това трябва да бъде епизодичното съдържание и *Valve* категорично показаха какъв е пътят. Гладът за още епизоди няма да стихне толкова лесно, защото **Half-Life** е като ходенето на море – всички предпочитат да го правят ежегодно, а не на 6 години.

шедьовър

9

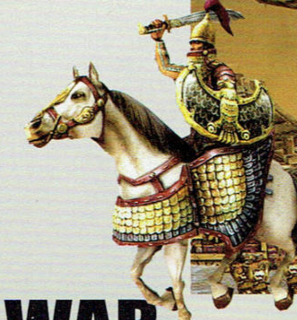
Визия » 9
Най-достоверните персонажи в екшън към днешна дата + HDR. Бонбон.

Звук » 9
Разтърсващ войс-актинг и перфектно напасната музика в комплект с класическите звуци, съпътстващи ни още от HL1. Класика.

Геймплей » 9
Half-Life-а, с който сме свикнали и обичаме.

Иновативност » 6
!Valve демонстрират как трябва да се правят NPC-та за в бъдеще. Още от същото? Още, още, още....

Жанр	RTS с екшън елементи
Производител	Stainless Steel Interactive
Разпространител	Midway Games
Платформи	PC
Системни Изисквания	CPU:1.5GHz CPU RAM: 512MB GPU: 64MB DX9 Video HDD: 3GB



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Много шум за нищо

Автор: **Orlinator**

по-добра от:

Age of Empires 3

Age of Empires 2

по-зле от:

Да започнем с кратка хронология, която може би ще ти даде да разбереш защо **Rise & Fall: Civlizations At War** не е играта, която *трябваше* да бъде. На 25 ноември 2005 година *Гамасутра* обявява, *че Stainless Steel Studios* тихичко, но експедитивно са си опразнили масачузетския офис, уволнявайки всичките си кадри в процеса. Един ден по-рано, сайтът на компанията е бил свален от Мрежата. Дейнийл Хигинс обявява, че "*Вярно е,* SSS *вече не съществува. Не мога да ви дам подробности около причината за това, но мога да ви кажа, че продуктът* [**Rise & Fall: Civilizations At War**] *е в отлично здраве, екипът беше със силен боен дух и продължаваше напред с пълна пара и бяхме само на седмици от златен диск.*" Малко по-късно става ясна и причината за затварянето на студиото - *Midway* решават да прекратят спонсорирането на проекта.

Fatality!

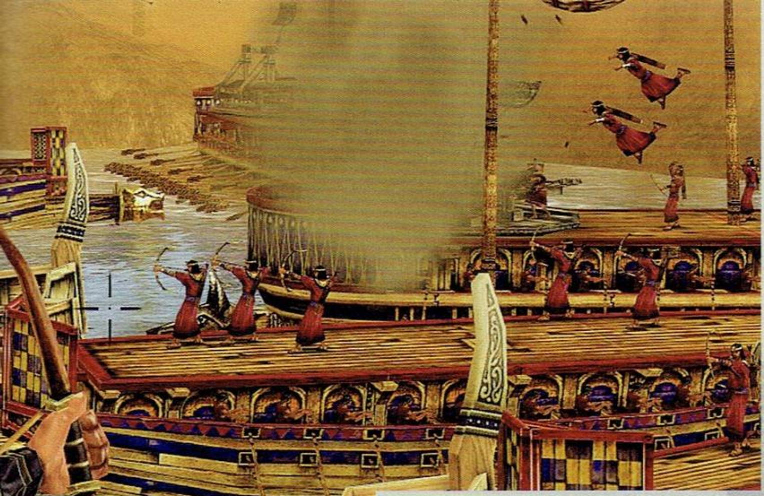
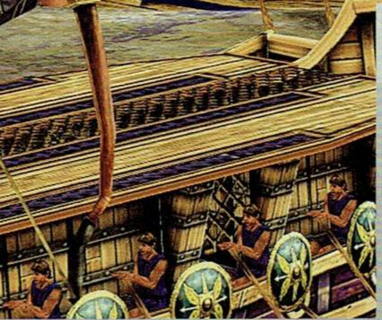
Малко ми е тъжно, че **Rise & Fall** все пак излиза след доработка в студията на *Midway* в Сан Диего, понеже получаваме игра, която загатва колко добра *е можела* да бъде, ако беше доразработена. Игра, която никога няма да бъде толкова добра. **Rise & Fall** е проект, дарен с толкова много хайп от медиите, че в един момент ти става тъжно, задето просто не си останахме с красивата история за една несбъднала се идея. А получихме някакъв полуфабрикат, който никой не се е сетил да пъхне в микровълновата.

Въпреки казаното по-горе, **RF:CAT** не е лоша игра. Дори не е посредствена по класическия начин. Играта е точно това, което пише срещу оценката, която съм ѝ дал - добра. Но не се отличава, не е отлична, не е шедьовър и в никакъв случай не е революция. Очакванията ни от превюто се оправдават - **RF** *е* по-добрият Ейдж, но не е по-добрата стратегия.

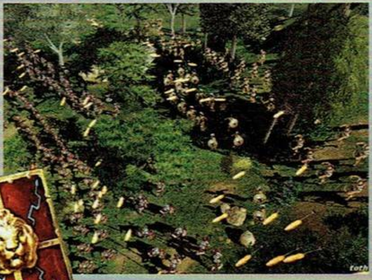
Ако си пропуснал нашия обзор, ще ти напомня, че **RF:CAT** е исторически RTS, в който големите цивилизации на древността - перси, гърци, римляни и египтяни, се борят, кой както може, за надмощие. По думите на авторите, голямата иновация трябваше да бъде включването на екшън елемент тази класическа схема. Именно тук е и причината за падението на **Rise & Fall** (pun intended, па макар и тъпа). Нека разясня - можеш да контролираш герои от калибъра на Клеопатра, Юлий Цезар и Александър Македонски, които се явяват и основни действащи лица в кампанията. Те постепенно събират stamina и във всеки един момент можеш да смениш перспективата от обичайно изометричната такава към камера от трето лице. В този момент започваш да раздаваш епохални тупаници, тоест - играта, поне по план, трябваше да може плавно да прелива от стратегия към екшън и обратно. Реализацията е печално куца.

Като начало, самата екшън част е вяла. Липсват култови комбо движения, липсва, ако щеш, тънкият аркаден заряд на **Spartan** и цялата афера се свежда до елементарно изпълнение на зле анимирани атаки. Поне аз виждах в екшън частта начин човек да даде изблик на избилите от стратегическо мислене чивии, а тя се оказа просто стратегически способ, лишен от каквато и да е развлекателна стойност. На всичкото отгоре в кампанията са натъпкани нива, в които трябва да се оправяш изцяло в екшън режима.

Тъй като цялата работа е опростена до нанасянето на равномерни удари по опонентите, в един момент почваш да се чувстваш малко тъпо. Но за радост идва моментът на истината, в който установяваш, че не съществува начин, по който да можеш да избегнеш атаките на противниците си и по този случай stamina-та ти (изчерпва се от твоите "специални" атаки и когато ядеш бой) спада пост бавно и сигурно. На всичкото отгоре в екшън частите, ако stamina-та ти се изчерпи, не просто се връщаш към стратегическия изглед (както е в останалите сценарии), ами направо си умираш и трябва да започнеш отначало. Тая гениална комбинация от дивелъпърски недомислици си има

Hero Kills: 0



съвсем конкретен, единичен резултат - екшън епизодите от кампанията са изнервящи до краен предел и кулминират във вече станалата легендарна мисия с Минотавъра, чието успешно завършване изисква просто да имаш късмет с колбичките, които ти запълват stamina-ta.

Не си мисли, че когато участваш в съвсем нормално стратегическо меле, ще можеш да се разминеш без екшън компонента. Без него героите ти са практически безсмислени, понеже атаките, които щедро раздават в гореописания режим, са невъзможни за изпълнение без активирането му. Тоест - бягство от тази досада, различно от свещената комбинация Alt+F4, гарнирана със скорострелна деинсталация, не съществува.

Самата история на кампанията няма да те впечатли с нищо, понеже пресъздава реални исторически сюжети с очевидни изнасилвания на фактологическата истина. На всичкото отгоре, самите мисии са реализирани без капчица фантазия и не успяват да изпълнят дори най-елементарната си функция - да ти представят геймплея в цялата му пълнота и да поставят предизвикателства, различни от втръсналото ни вече "измети противниковата база".

След тази тирада искам само пак да повторя - **Rise & Fall** *не е* лоша игра. Такива морски битки, например, досега не сме виждали в реалновремева стратегия. По принцип реализацията на "мокрите" баталии в повечето игри от жанра е на посредствено ниво. Поради простата причина, че сблъсъците по море се различават фундаментално от тези по земя, а фокусът във всеки един RTS пада върху вторите.

Тук обаче сблъсъкът на кораби е реализиран брилянтно и е нужна действителна способност да маневрираш правилно, за да се справиш с компютърния опонент в момента, когато триремите ви се сблъскат. Още по-вълнуваща е възможността да вземеш противник на абордаж и да се възползваш от числения си превес, за да унищожиш вражия съд. Отлична е и идеята да ползваш корабите си като подвижни казарми - просто ги залепяш на брега и те започват да генерират редови войници, което помага при нападенията "от остров на остров", понеже нападащата армия разполага с постоянни подкрепления и силите са що-годе приравнени.

Скърмиш режимът пък демонстрира наяве, че докато една кофти изпълнена идея може да осере кампанията, то това не важи с пълна сила при елементарния сблъсък между играчи. Това важи най-вече когато играеш срещу приятел, понеже и двамата можете да се отдадете на дружно псуване и пиене на ракия и по този начин да неутрализирате негативното влияние на баталните сцени с участието на вашите герои върху личните ви мозъчни клетки. Което си е оферта, откъдето и да го гледаш. Плюс това, контролирането на героите придобива и някакъв истински смисъл - постоянно трябва да мислиш за варианта след изчерпване на stamina-ta ти опонентът да не пусне Юлий Цезар и да ти го наджвака в анусчето, както правят добрите приятели, когато играят **RTS-и в мултиплейър.**

Така стигаме и до моето дългоочаквано заключение, което гласи, че **Rise & Fall: Civilizations At War**, откъдето и да я гледаш, става за игране и можем дори да й лепнем прозвището "съвсем, ама съвсем прилична стратегия". Трагедията е, че колоси в бранша, най-вече вездесъщият Рик Гудман, са си оставили имената под заглавие, което в никакъв случай не оправдава титаничните очаквания. Сигурен съм, че ако нещата бяха протекли както трябва, тоест - ако проектът си беше довършен от хората, които са го започнали, то недостатъците, видими в настоящата версия, щяха да бъдат туширани и щяхме да получим играта, която очаквахме.

Но не би.

6

Добр

Визия » 6
Подчертано безинтересна, на моменти дори смешна. Но в крайна сметка човек си разпознава единиците и това е най-важното.

Звук » 6
Озвучаването на героите става, останалото по-скоро клони към посредственото. Можеше да се вложи някой и друг лев отгоре за саундтрак.

Геймплей » 6
Получаващият се от внасянето на екшън елементи хаос осира някои доста добри хрумвания.

Недопеченост» 7
Не можеха ли Midway просто да оставят хората да си довършат играта на спокойствие?

Жанр
RPG с turn-based битки
Производител
Cypron Studios
Разпространител
1C company
Платформи
PC
Системни Изисквания
CPU: 750 Mhz
RAM: 256 MB
GPU: Geforce 4+, 9200+
HDD: 1GB

GODS: Land of Infinity

Е, трябва и такива игри да има все пак...

Автор: **doomy**

Фактът, че си приковал поглед в тези редове, говори, че:

А) Прелиствайки страниците, заглавието е хванало погледа ти със своята божественост;

Б) Прелиствайки страниците, си останал отвратен от шотовете и от мазохизъм си решил да видиш за какво иде реч (дето вика Бакалов – гилти плежър);

В) Прелиствайки страниците, си зърнал моя ник и понеже палиш свещичка пред олтара ми три пъти на ден ще посветиш следващите няколко минути на брилянтните писания на идола си (абе поне себе си убедих);

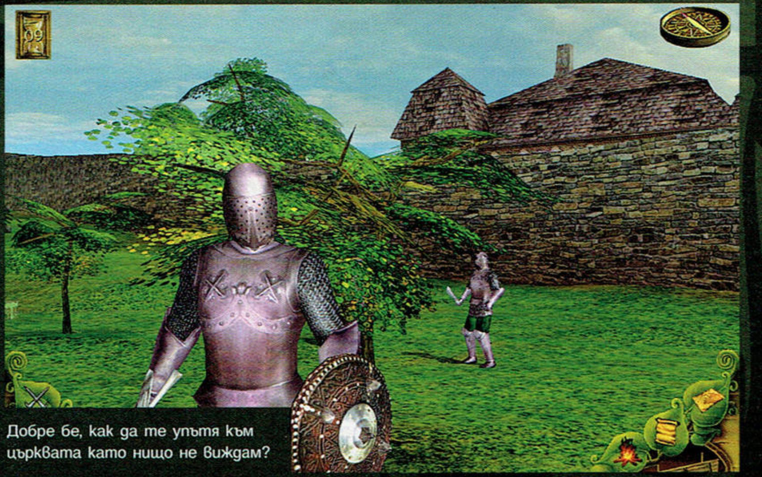
Г) Изтървал си списанието на пода в тоалетната (дано е минавал парцал наскоро...) и то се е отворило точно на тези страници, при което следва някой от предходните варианти;

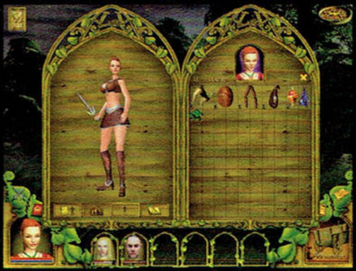
Д) Четеш GW от кора до кора (хвала на такива люде!).

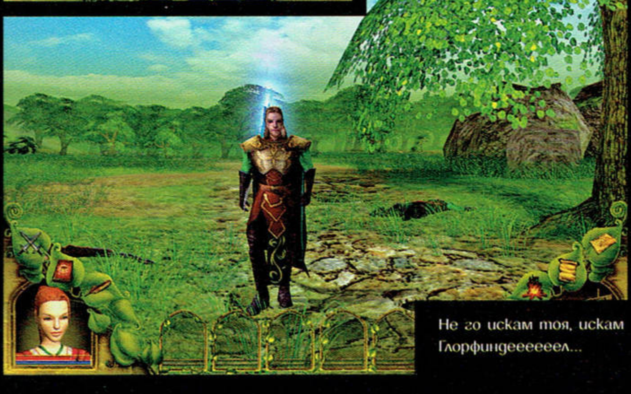
Абе не, Тестовете не правят своето завръщане на страниците на списанието. И награди нямам, въпреки че ако попадаш в категория "Д" ни прати адреса си, след което можем целият екип да се изсипем у вас и да те потупаме по рамото, и после да те тупаме докато ти свърши пиенето. Просто искам да подскажа, че не трябва да се срамуваш, ако името на играта не ти говори нищо. В повечето случаи подобни игри тънат в блатото на забвението, точно както и заслужават. Рядко някое от тях успява да надскочи логичния потенциал на нискобюджетната си обвивка и под дебелите слоеве, състоящи се от кал и дрипи, блясва един качествен и заслужаващ внимание продукт. Е, в **Gods** след свалянето и оголването тук-таме се виждат проблясъци, но като цяло май е по-добре да си стои близо до тресавищата.

За боговете и хората

Историята е приятна. Клиширана, но приятна. В свят, наречен Беларион, се развихря конфликт между стотиците могъщи божества. Битката стартира след убийството на Ксаракс – архибог и повелител на елементите. След повалянето му почти всеки бог има претенции за Светия Трон и в крайна сметка, за да се избегнат излишните жертви от страна на смъртните, които са неизбежни, когато боговете се развихрят, последните се договарят да организират турнир, на който да се види кой заслужава най-много короната. Добра идея, стига загубилите богове да играеха честно, вместо да нападат смъртните последователи на победилите ги божества, с идеята въпросните да изгубят силите си и също да отпадат от турнира (на това май му се викаше нелоялна конкуренция, юристите да помагат, моля!). Така, след близо две хилядолетия война, Беларион е почти унищожен. Боговете пък, преследвани от параноя – която, бидейки божествена, сам можеш да си представиш до какви висоти достига – са се окопали зад стените на дворците си и не смеят да си покажат носовете навън. Които, разбира се, също са божествени, та в тази връзка... и в контекста на възможността да си вирнеш носа – колко ли по-впечатляващо би могъл да го направиш, ако въпросният ти е и божествен на всичко отгоре? Но да се върнем на предисторията, в която найнакрая сцената излиза пренебрегваният до момента бог на Мрака – Мортагорн, открил магически кристали, които, прикрепени към оръжието му и тези на неговите последователи, могат да изпепелят всичко живо – дори и божества (колко удобно!). С оглед на новата заплаха, един от най-старите и мъдри богове – Арсваар, бог на Огъня - жертва собствената си астрална същност, за да създаде смъртната Вивиън, чиято участ е да броди в света из хората в търсене на начин да се противодейства на кристалите. Леле!


Добре бе, как да те упътя към църквата като нищо не виждам?




Не го искам тоя, искам Глорфиндееееел...

по-добра от:

Might and Magic 8

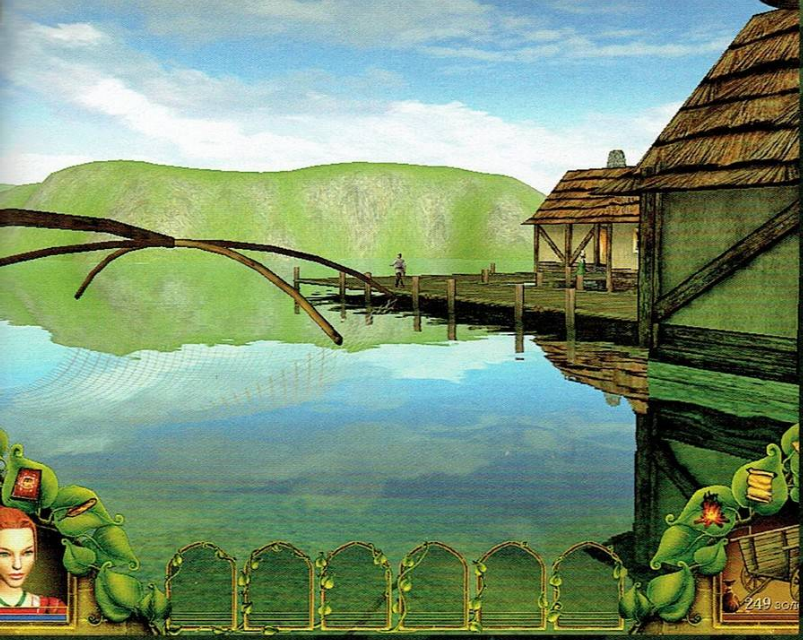
Wizardry 8

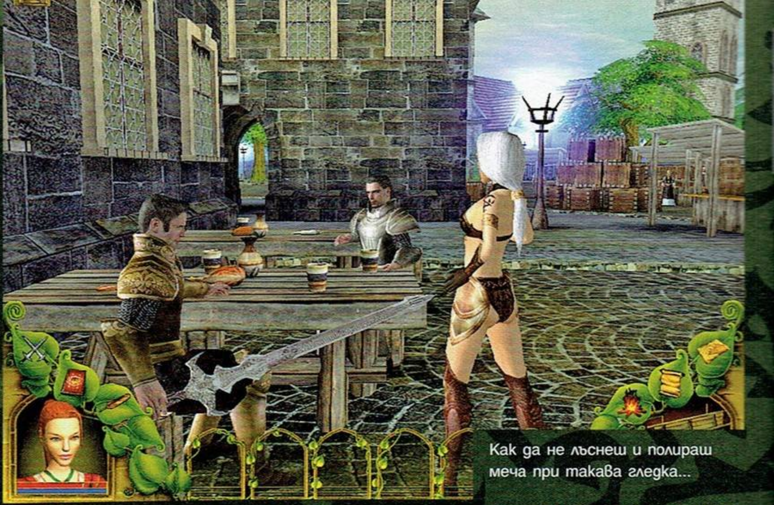
по-зле от:

Играчът, естествено, поема контрола над Вивиън, която за удобство няма грам представа коя или пък *какво* е, нито къде се намира и какво се иска от нея – единствено кратките и гаснещи напътствия на умиращия Арсваар са някаква отправна точка в начеващото приключение. Чудно защо боговете, които иначе обладават страховити възможности и без проблем вършат какви ли не чудесии, така и не успяват да набият няколко простички знанийца в главата на една жена. Може би защото за това се иска нещо повече от божественост. Ти да си видял някой, който е успял? Както и да е. Идеята на това изложение беше просто да покаже докъде може да стигне сюжетното безсилие понякога.

"I'm just a face in the crowd, nothing to worry about"

Това е част от песен на NIN и пасва идеално на **Gods**, тъй като играта е твърде





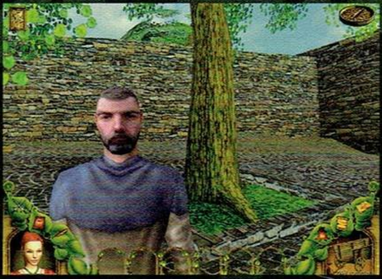
Как да не лъснеш и полираш меча при такава гледка...

посредствена, за да се открои и забележи. Става дума за олд-скуул RPG от типа на **Might and Magic** поредицата. Перспективата е от първо лице, а битките са походови – стил **Final Fantasy** например. Отначало управляваме само Вивиън, но в последствие тя ще намери спътници, които ѝ помагат в търсенето на контра-кристалите.

Играта започва плахо. Началните куестове, които ни предоставят жителите на малко градче са толкова скучни, че ще откажат половината от играчите още на този ранен етап. Нататък нещата определено се пооправят. С развитието на героя идват се откриват скилове, магии и екипировка, и историята лека-полека се заплита.

Ролевата система заслужава да се отбележи, защото е един от що-годе добре реализираните елементи. Тя е простичка – с битките всички в парито качват нива. Те от своя страна водят до повишаване на основните показатели – *сила, ловкост, издръжливост, интелект* и *късмет*, и позволяват на героите да напредват в две направления – пътя на боеца и този на магьосника. Усъвършенстването в първото води до разкриване на повече удари (двойна атака, кървене и др.). Развитието на второто позволява закупуването на нови и по-могъщи магически книги (лекуване, масово поразяващи заклинания, призоваване на същества и др.). Има и трета посока на развитие – алхимията, която е достъпна единствено за Вивиън. Посредством различни съставки и намирането на рецепти тя може да прави поушъни и различни ъпгрейди за екипировката. Последната пък е абсолютно стандартна и не се нуждае от специално внимание.

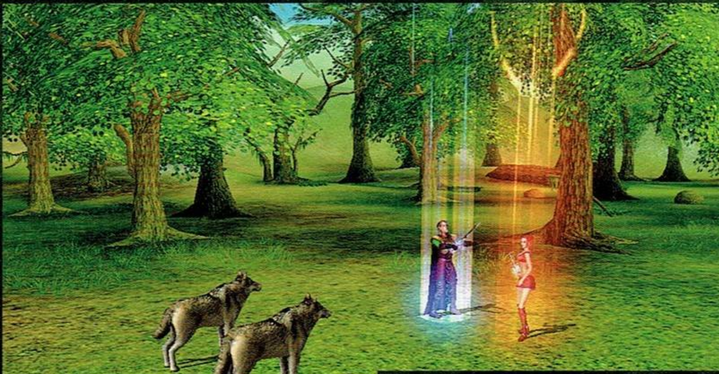
Битките са походови и забавни, макар и доста бавни понякога. Разполагаме с



от 6 до 8 позиции, в които да разположим персонажите в партито си, като всеки има определен брой Action Points, от който зависи колко дейности може да извърши преди края на хода. Има възможност за retreat, пиене на поушъни, атака, защита и кастване на магия. Отново – нищо изненадващо, но трябва да се спомене, че с напредването в играта се отварят много предизвикателни битки.

Може да съм тъп, ама съм и грозен

Слава богу, че има гении, които снасят подобни брилянтни сентенции. Благодарение на горната разполагаме с идеалната крилата фраза, която да прикачим към **Gods**. Едно на ръка, че не изненадва с особени геймплейни разнообразия, ами за капак играта е и с лоша техническа реализация. Текстурите и модели са доста грозновати по днешните стандарти. Полошото е, че това не е направило заглавието по-леко. Напротив – върви ужасно. Не гледай официалните изисквания – това, че на такава машина **Gods** ще тръгне, не означава, че ще се *играе* на същата. Графиката не е най-важното в едно RPG, но тук специално липсата на живец в света е голям бич и ако не бяхме заобиколени от толкова стерилни хора и гледки, нещата със сигурност щяха да изглеждат



по съвсем различен начин, а играта - да въздейства коренно различно.

И така, да обобщим: грозновата визия, стандартна ролева система, интересни битки (от един момент нататък), няколко дразнещи недомислици, като липсата на допълнителен експириънс при изпълнение на куестове (някои от които са наистина дълги и когато накрая ти подметнат една кесия жълтици, е малко обидно), стерилен и бездушен свят, добра, макар и клиширана история. Управлението и интерфейсът, за които не стана дума, също търпят критика. Освен че липсва опцията invert mouse (ще се оплачем в Брюксел, това си е дискриминация), Вивиън и компания запецват и в най-малкото камъче и храстче. При битките камерата е пълен ад и добавяйки липсата на battle log може така и да не разберем колко поражения сме нанесли или поели в даден ход.

Е, заслужава ли си в крайна сметка? Странно, но не съжалявам, че играх „**Боговe**"-те. Сериозно. Ще я изтрия и забравя, но тя носи своето очарование. На друг – някой с по-скромни изисквания или по-малко навъртени петилетки зад гърба си – тя може да допадне далеч повече. Да не забравяме и че това е неамбициозен проект все пак. Тук не говорим за новия **Gothic**, натоварен с титанични очаквания. Разглеждаме една игра, застанала плахо в близост до блатото. Да, онова с табелката "посредственост". И тя държи надпис "Дайте шанс!" Не ме гледай, аз казах каквото трябваше, оттук нататък си ти. И висотата на твоята претенциозност.

6

Добра

Визия » 5
Грозновата. Не сме очаквали втори Oblivion, но за това, което иска трябваше да дава много повече. Грозен терен, стерилни модели, дървени движения.

Звук » 5
Учудващо добър музикален съпровод, но звуковите ефекти по-добре да ги нямаше...

Геймплей »7
Ако не те откаже веднага, може да останеш доволен. Ако си фен на поредици като първите Ultima, Might and Magic и Wizardry.

Като за почти аматьорски опит» 8
Все пак - палци горе! Като за игра без особени претенции, разбира се. Независимо от техническата реализация, играта има качества.

Жанр
GTA with sharks
Производител
Appalossa Interactive
Разпространител
THQ
Платформи
PC, PS2, Xbox
Системни Изисквания
CPU: Pentium III 1GHz
RAM: 256MB
GPU: DirectX 9
HDD: 800MB

Jaws Unleashed

Go Willy Go... опааа... грешен филм...

Автор: **Koralsky**

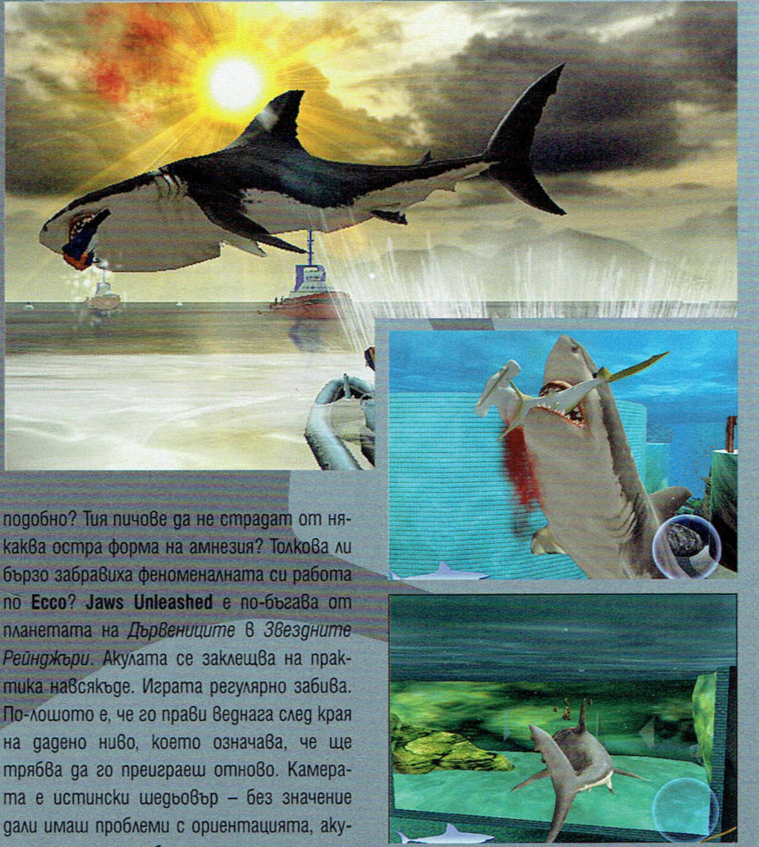
Хм... Как ли е най-добре да започне тази статия... Има една мисъл, която пасва идеално: „Геният има предели; глупостта – не!". И Jaws Unleashed е абсолютното доказателство, поне на втората част. Толкова много глупост, побрана на едно място, не би открил дори в реч на Тодор Живков. И това - от хората, които на времето ни дариха великолепния **Ecco The Dolphin**. *Всъщност, да наречем творението на Appaloosa апотеоз на глупостта би било комплимент.*

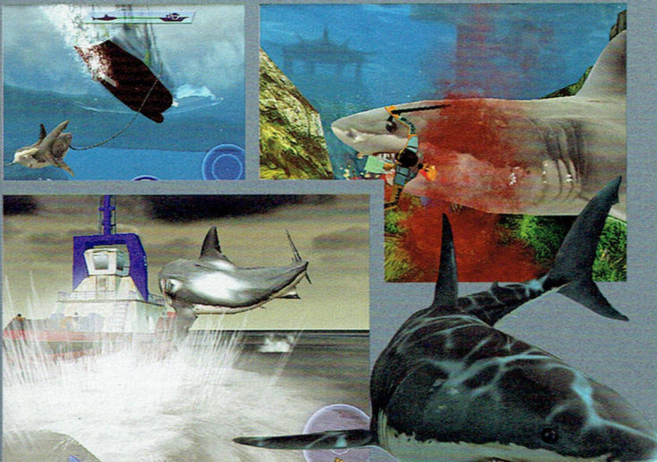
Челюстна издънка

Чисто концептуално Челюстите е едно много "наше" заглавие. Както вече писахме в превюто, играчът го раздава Бяла акула – страшилището на световния океан, който люби да си похапва от всичко и по много. Концепция, обещаваща камари от забавления, нали? Не би обаче. Намъкнали грапавата "бяла" кожа на Шарко, с господина *Бакалов* – дори и превключили на фаза „*Крайна дебилност*" не успяхме да открием и капка забавление. Иначе в играта култови моменти не липсват – и то какви! Шляеш се например в грозноват воден парк, а на екрана се изписва следното съобщение: „*Намери идентификационна карта, за да си отключиш вратата*". Уау! Шок! Едва успях да смеля изненадата от това, че явно съм една твърде интелигентна акула, която вероятно дори някога е била и член на бойскатската асоциация и е минала ускорен курс по морско ориентиране и намиране на врати в океана. В случай, че не знаеш, те скатовете са си акули по принцип, само малко сплеснати, тъй че за една Голяма Бяла като мен не би следвало да е проблем членството. Майтапа настрана, но този надпис почти ме отказа да си поплувам още малко, да изям още известно количество квадрати, наподобяващи хора.

Така, само между другото да споменем, че играта дори си има и сюжет, който се развива 30 години след събитията в оригиналната кино творба.

Останалото е една изключително проста хранителна верига, на която днес разчита почти всеки голям издател – с помощта на популярния лиценз, обикновеният играч отива и си грабва безценния за момента кейс, стартира играта, влиза в кожата на акулата, похапва глуповати човешки индивиди, след известно време самият той започва да се чувства глуповат, докато на края не се самоизяде отвътре, загдето е платил петдесет левчета за подобна бутафория. И да, **Jaws Unleashed** не се продава на цената на едно голямо заглавие, но пък каква е идеята въобще да заплащаш за продукт, за който най-мекото определение е недоразумение? Още не можем да повярваме, че след повече от две години разработка, *Appalossa* са изготвили нещо подобно? Тия пичове да не страдат от някаква остра форма на амнезия? Толкова ли бързо забравиха феноменалната си работа по **Ecco**? **Jaws Unleashed** е по-бавага от планетата на *Дървениците* в *Звездните Рейнджъри*. Акулата се заклещва на практика навсякъде. Играта регулярно забива. По-лошото е, че го прави веднага след края на дадено ниво, което означава, че ще трябва да го преиграеш отново. Камерата е истински шедьовър – без значение дали имаш проблеми с ориентацията, акулата ще ти се губи от погледа по-често от джобните, заделени за баничка с боза. Много зле! Мисиите са от малоумни и надолу. В началото е забавно да хапваш хорица и потапяш лодки, но когато всяка мисия изисква това отново и отново и отново, още след първия половин час ще ти иде да си прегризеш вените. Графиката е *Dreamcast-ска*. Енджинът (на 8 години) е този на **Ecco** за *DC*. И докато под повърхността на водата овехтелият енджин показва що-годе добри визуални качества, то над нея всичко е отврат. Лодките са съставени от три куба. Хората - от четири. Съдейки по походката и движенията им като цяло, човешките индивиди до един са роднини на всеизвестния *Курдоколенко*. Положението, приятелю, е толкова зле, че дори не е смешно. Мислим да си пуснем филма – разтроени сме...





по-добра от:
Azis Unleashed

Ecco The Dolphin
по-зле от:

2
ужасна

Визия » 3
Моделът на акулата става. Енджин от младините на Аспарух.

Звук » 3
Нещо свири и реве. Но кой ли слуша въобще?

Геймплей » 2
Камера – смях. Контрол – смях. Мисии – смях. Геймплей – КИКОТ!

Е, нещо хубаво все пак? » 2
Има приятни коментари по време на лоудинг екрана. И статията стана готина.

The Movies: Stunts & Effects

Привидно лека стъпка напред, а всъщност огромен скок в правилната посока

Автор: **Doomy**

CPU: Pentium III 800 MHz
RAM: 256 MB
GPU: DirectX 9.0c 64MB
HDD: 3 GB
Системни Изисквания

PC
Платформи

Activision
Разпространител

Lionhead Studios
Производител

Sim/Tycoon
Жанр

ПАко едно нещо може да се каже със сигурност за игрите на *Lionhead* и Молиньо, (освен че винаги предлагат нещо различно и оригинално), то това е, че те неизменно се сдобиват с експанжъни. Така че бе въпрос на време и **The Movies** да се отчете с разширение.

Накратко, за незапознатите, **The Movies** е смесица от класически тайкуун тип **Theme Park** и добре познатите ни **Sims**-ове. Играчът управлява собствено холивудско киностудио, като освен за изграждането и поддръжката на сградите и инвентара, ще трябва да се грижи и за човешките си ресурси, тоест да следи и изпълнява капризите на звездите си. От един момент нататък, ако въпросният преексплоатиран играч прецени, ще може дори сам да режисира филмите си, сцена по сцена.

Заглавието на експанжъна директно описва двете основни нововъведения, а именно - наличието на каскади и нови, по-зрелищни ефекти при снимането на филми и постпродукцията. Вече ще можем да наемаме каскадьори-дубльори, които да заместват скъпо струващите ни звезди по време на по-динамичните и опасни за изпълнение сцени. Което, за съжаление, означава още повече нерви и грижи за нас.

Каскадьорите притежават две характеристики – здраве и умения. Първото драстично намалява след неуспешна каскада и ще се наложи да лекуваме нашето експанжънско симче в новата ни болнична сграда. Други структури, дебютиращи в **S&E** и пряко свързани с каскадьорите, са тренировъчните лагери, където дубльорите могат да тренират в свободното си време и да повишават уменията си.

Другите, по-незабележими но - според нас, като киномани - в пъти по-ценни нововъведения, се откриват в хода на снимачния процес. Ефектите, които можем да добавяме в постпродукцията, вече са повече и по-зрелищни. Комбинирайки ги с новите възможности за каскади, вече можем да създаваме сцени като бягства от горящи сгради, динамични преследвания с коли, по-добре хореографирани престрелки и още много други.

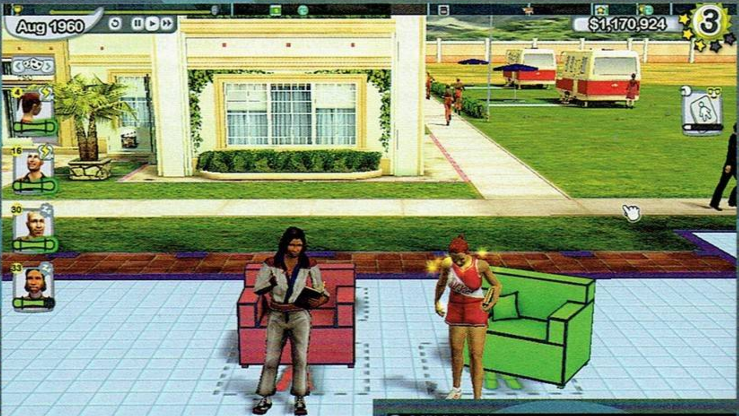
Най-доброто нововъведение, което идва като следствие от стотиците молби от страна на феновете на оригинала, е възможността сами да позиционираме и движим камерата в отделните сцени. Преди имахме просто набор от 3-4 различни гледни точки и тук-таме възможност да мръднем леко камерата посредством отключването на крановете. Тук вече сами задаваме траекторията й, можем да приближаваме и отдалечаваме кадъра и дори да създадем един своеобразен булеттайм ефект.

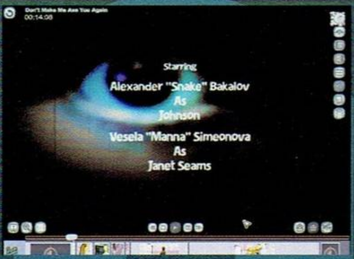
Новости има и в още много аспекти – нови снимачни площадки, нови звукови ефекти, подобрена графика при снимането на филмите, по-богат набор от сцени и ситуации и др. Експанжънът определено е напипал правилната формула и предоставя, освен разнообразяващите геймплея моменти, и такива, които го допълват и полират. Moviemaking-ът вече е значително подобрен и разнообразен, което беше нещото липсващо в оригиналния **The Movies**. Като минус може да се посочи допълнителното разводняване на Sims-частта покрай каскадьорите, но винаги можем да се насочим към Sandbox типа на игра, където проблемите с капризните звезди са решени и можем да се отдадем на по-забавните геймплейни моменти.

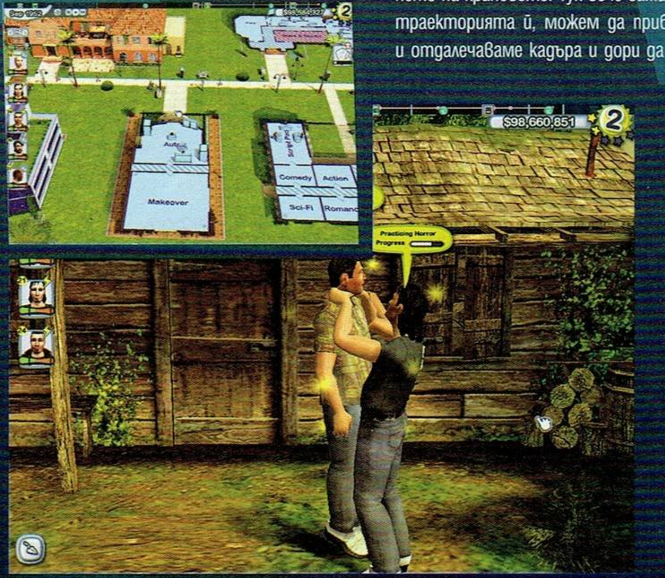
Със **S&E** от *Lionhead* доказват за пореден път, че за разлика от други компании, при тях експанжъните не са просто начин за допълнително изстискване на пари от даден франчайз. В разширението, заедно със задължителните ъпгрейди, вървят и много пожелани от феновете промени, което говори за отлична обратна връзка. Да не говорим, че игралното къмюнити също не спи и на сайта на играта, освен множество фенски филми, класации и награди, можете да откриете и богата колекция от разнообразни модове, готови скинове на известни звезди, както и създадени от играчите декори и сгради.

Тъй че в експанжъна на **The Movies** един киноман може да открие всичко, което е търсил в една подобна игра.

Прочее, на DvD-то към списанието можете да откриете и едно кратко филмче, създадено от неприлично талантливия ни екип.




Don't Make Me Ask You Again
00:14:08
Starring
Alexander "Snake" Bakalov
As
Johnson
Vesela "Manna" Simeonova
As
Janet Seams



по-добра от:

The Movies

Пуканки, кола и хубав филм

по-зле от:

9

Шедьовър

Визия » 8
Без осезаема промяна спрямо оригинала. Добра графична платформа, компенсираща липсата на детайли с добър дизайн.

Звук » 8
Приятна музика, в която елегантно се преплитат различни филмови теми. Радио водещите започват да дразнят от един момент нататък...

Геймплей » 9
Играта още пази притегателната си сила. Досадното управление на симчетата и съобразяването с капризите им от оригинала обаче е запазено.

Оценка Нововъведения» 9
Реално нововъведенията са малко на брой, но качеството им е повече от задоволително, а и с тях вървят още десетки видими и невидими промени, връщащи привлекателността на заглавието.

Жанр Football
Производител Kuju
Разпространител Codemaster
Платформи PC, PS2, Xbox
Системни Изисквания CPU: 1,2GHz RAM: 256MB GPU: 32MB HDD: 1,2GB

Sensible Soccer

Птиците умират сами...

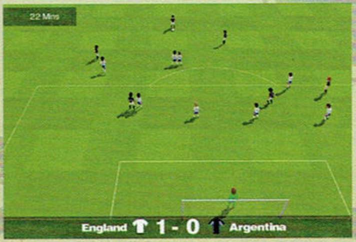
Автор: **Koralsky**

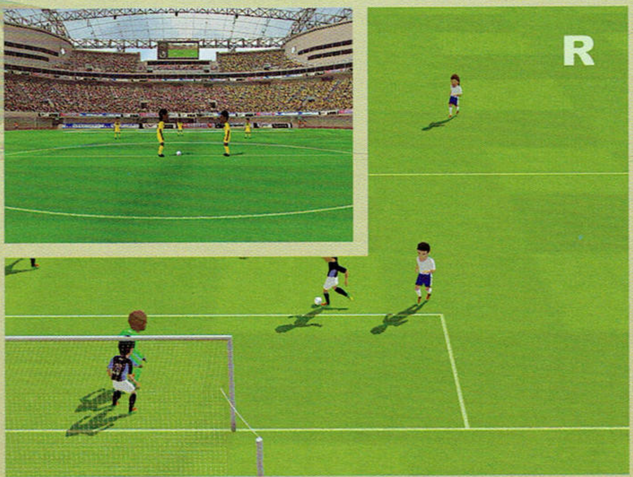
Световно Първенство по футбол е! Както можеше и да се очаква, новите версии на **FIFA** и **Winning Eleven** се появиха тъкмо навреме – малко преди началото на Първенството.

Понякога мечтаем...

Всяка година вярваме, че Български отбор ще влезе в групите на Шампионската лига и най-накрая ще повторим успехите на тимовете ни от осемдесетте. Всички желаем нещо подобно да се сбъдне, но шансовете това да не се случи и тази година като че ли са по-големи. Говорим за български отбори, преди всичко. И тук въпросът не опира само до игралните качества на един тим, а до манталитета, който притежава.

В този смисъл, **Sensible Soccer** е българският шампион – преди началото на квалификациите си мислиш, че е чудесен отбор, докато в един момент осъзнаваш, че всъщност той изобщо не е готов за влизане при големите.





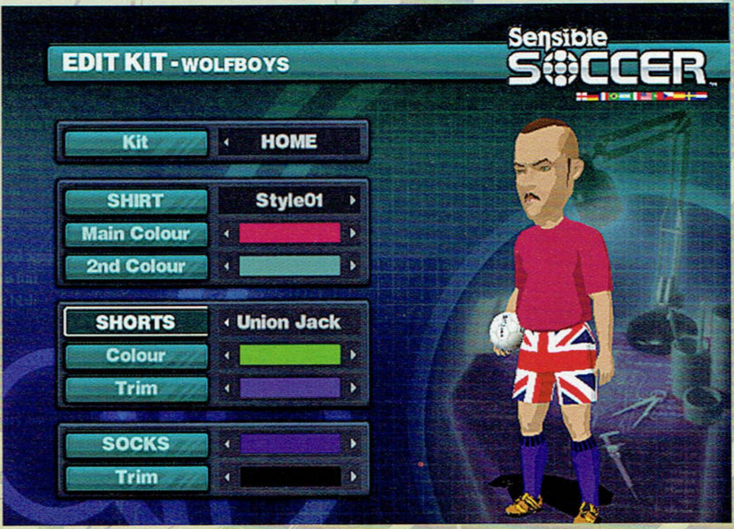
За отминалите спомени...

Навремето наричахме оригиналния Сетивен Футбол „птиците умират сами“. Най-вече заради перспективата, от която играча следеше действието. И много му се радвахме между другото. Отново между другото - тогава все още нямаше нито **FIFA**, нито **PES**. За дълги години бяхме влюбени в човечетата, съставени от по пет пиксела и прекарвахме часове, вперили поглед в монитора или телевизора. После се появи **FIFA Soccer**, след известно време - и **PES** поредицата. Забравихме за „сетивния“, отдадохме се на новата, модерна вълна. Пълна с лицензи, сложни геймплейни вариации и графичен реализъм.

След повече от една декада отсъствие от виртуалните терени, **Sensible Soccer** се завърна. И, както вече си подразбрал – не особено триумфално. И проблемът не е в самата игра, а в концептуалната ограниченост, присъща на продукта. Защото първите няколко часа ни беше повече от приятно да си ритаме топката, сформирайки един доста обаятелен челик. Но след известно време осъзнахме, че времената безвъзвратно са се променили, а **Sensible Soccer** – не. Днес си имаме и **FIFA** и **PES**. Свикнали сме с техния по-сложен и изискващ повече себеотдаване от играча геймплей. Всичко на всичко, в **Sensible Soccer** имаш тичане, пас и удар. Отнемането на топката се получава като преминеш през противниковия играч. Имаш и типичния такъл (сгъване отзад), но без никакво съмнение вариантът с „минаването“ е за предпочитане. За някакви тактически схеми или определен начин на игра трудно можем да говорим. Риташ, вземат ти я, гониш, вземаш я, риташ, пак ти я вземат и така. Както споменах - приятно е за около три-четири часа, но когато в един момент осъзнаеш, че почти нищо не зависи от теб, погледът ти неусетно ще започне да се мести към кутията с надпис **PES**.

по-добра от:
Fifa 2003

PES
по-зле от:



EDIT KIT - WOLFBOYS
Kit HOME
SHIRT Style01
Main Colour
2nd Colour
SHORTS Union Jack
Colour
Trim
SOCKS
Trim

В **Sensible Soccer** нямаш менюъл контрол над играчите. Компютърът сам си избира кой футболист да управлява играчът, а това доста често води до Зулу танци около топката, когато конзолката реши, че футболистът на десния флаг е най-правилният играч в момента. Имаме си и дЕФЕКТ на телепортация – топката чезне и най-ненадейно се появява в ръцете на вратаря, примерно.

Заговаряйки за него, трябва да отбележим и че кийпърът има навика да прави феноменални спасявания, ако ударът е от типа „ниско над тополите“. При флегматични шутове обаче, той просто гледа как топката преминава около него, все едно от нея са изскочили остри бодли. Грубо!

От графична гледна точка нещата не са много по-различни. Играчите (вече съставени от полигони) са запазили повратливата си същност и куул външен вид. Главиците им са малко по-големи, отколкото трябва, но това кефи. От друга страна дизайнерите не са се опитали да направят поне един от тях да прилича на своя реален еквивалент. Но хайде, пичовете имат извинение – лиценз няма и имената понякога могат да ти докарат стомашни болки от смях.

В края на краищата, **Sensible Soccer** няма никакъв шанс да измести твоята **FIFA** или **PES**, но виж – за едно бързо мачле на полувремето на даден футболен спектакъл става.

6
Добро

Визия » 6
Големи глави, приличащи на... нищо.

Звук » 7
Коментар липсва. Публика има.

Геймплей » 6
Твърде сетивен

Онлайн игра » 0
Wow – нЕма такава!

CPU: Pentium III 1800MHz
RAM: 256MB
GPU: 32 MB
HDD: 1,2GB

Системни Изисквания	CPU: Pentium III 1800MHz RAM: 256MB GPU: 32 MB HDD: 1,2GB
Платформи	PC
Разпространител	Electronic Arts
Производител	EA Sports
Жанр	футболна симулация

FIFA MANAGER 06

EA грабва сребърния медал при мениджърите

Автор: **Orlinator**

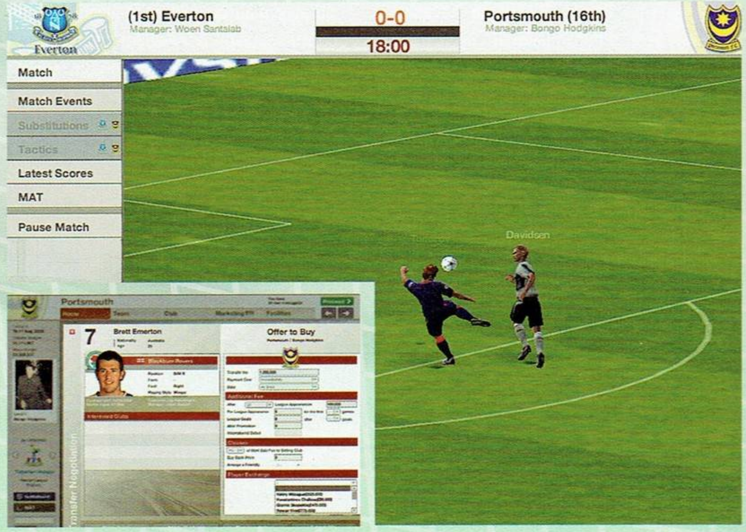
По същество **FIFA Manager 06** е идеен наследник на **TCM** поредицата, с която *EA* успяваха да прилапат някой и друг лев. Игрицата беше, и винаги е била, приятно зарибяваща, но така и не успяваше да се приближи до висините на големия си батко и оставяше в сянка, най-вече защото опитът на разработчиците да се фокусират върху прекалено много аспекти на футболния живот водеше до опростяване на всеки един от тях поотделно. С други думи – липсваше дълбочината, така характерна за продуктите на *SI Games*. **FIFA Manager 06** продължава в същия стил и макар, че е далеч по-добра игра от последните два **CM**-а си остава просто подгласник на **Football Manager**.

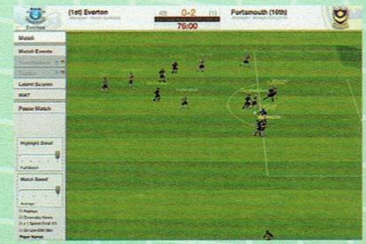
Кой знае какви геймплейни иновации няма да намериш - формулата е отъпканата. Можеш да си избереш отбор, чието управление да поемеш, като в духа на вървящото в момента Световно ще можеш дори да се въплътиш в ролята на национален селекционер. Трябва да имаш предвид, че да си мениджър на някоя от националните гарнитури е меко казано скучно, поради наличието на огромни паузи от мач на мач и невъзможността да привличаш нови играчи. Всичко това свежда функцията ти до просто нареждане на състава, определяне на тактика и смени по време на мача.

Гореупоменатият недостатък (в частност - прекалено широкият фокус на геймплея), отново е налице, и от теб отново се очаква да си способен както да нареждаш цените на шалчетата в клубния магазин, така и да взимаш сложни решения на динамичния трансферен пазар. Логично, играта се разводнява чувствително. За радост е възможно да циниш съответните момчета, които да ти вършат работата (търся някой такъв да ми пише статиите). Можеш да си наемеш толкова много хора, че да ти остане само да люпиш семки и да гледаш мачовете. Което, разбира се, би направил само ако си достатъчно глупав, но във всеки случай асистентите могат да ти помогнат да се фокусираш само върху тези части от играта, които са ти интересни.

Истинската причина **FIFA Manager 06** да е по-слаба игра от **Football Manager** е в *match engine*-а, който е жестоко осран, вероятно заради ръшване на играта, за да излезе по време на световното. Резултатите, които се получават, са реалистични, спор няма, но ако се вгледаш за малко в случващото се на терена, ще забележиш как защитници правят абсурдни грешки и как вратари си ритат собственоръчно топката във вратата. Съвкупността от такива бъгове е толкова внушителна, че широко рекламираната тия дни магия на футбола е сведена до умопомрачителен кикот. Иначе, от чисто графична гледна точка, **FIFA Manager** е много добре издържана – и енджинът изглежда добре, особено ако не гледаш много-много какви ги творят твоите възпитаници, и интерфейсът е удобен и практичен. Всичкото това върви на съвсем посредствени конфигурации, а опцията да си сложиш собствени mp3-ки в саундтрака на играта е направо бижу, особено предвид постната звукова картина на конкуренцията.

Макар и да не предизвиква някакво бурно въодушевление, **FIFA Manager 06** изненадва доста приятно и ако не съществуваше **Football Manager 2006**, едва ли някой щеше да забележи недостатъците на играта. Казано накратко, да повторим – с тази си игра *EA Sports* успяват да се наредят на второ място и при футболните мениджъри.


Everton
(1st) Everton
Manager: Woen Santalab
0-0
18:00
Portsmouth (16th)
Manager: Bongo Hodgkins
Match
Match Events
Substitutions
Tactics
Latest Scores
MAT
Pause Match
Davidson
Portsmouth
Brett Emerton
Offer to Buy


(1st) Everton
0-2
79:00
Portsmouth (16th)
Match
Match Events
Latest Scores
Pause Match

7

Откроява се

Визия » 8
Не е лоша и безспорно издухва всичките си конкуренти в жан

Звук » 9
Особено като си сложа собствените емпетройки...

Геймплей » 6
Издиша в сравнение с FM, особено откъм дълбочина и match engine.
о не беше PES).

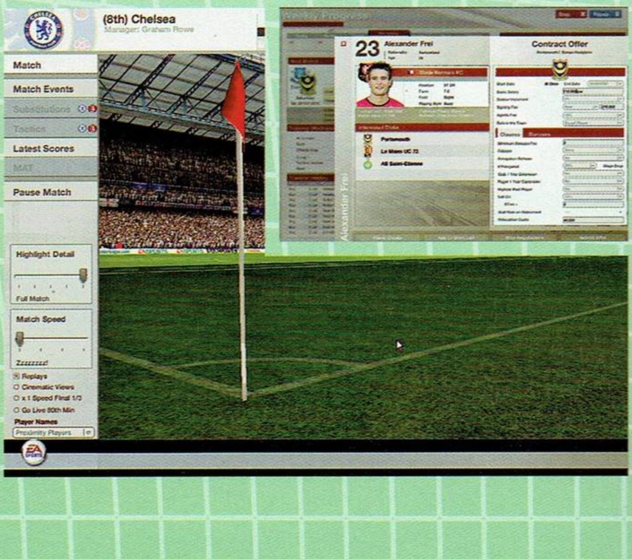
AI » 4
Четворката не е заради дебилите, които се водят твои футболисти, а понеже заместниците ти се оправят що-годе добре.

по-добра от:

Championship Manager 06

Football Manager 06

по-зле от:


(8th) Chelsea
Manager: Graham Rowe
Match
Match Events
Substitutions
Tactics
Latest Scores
MAT
Pause Match
Highlight Detail
Full Match
Match Speed
Zzzzzzzz!
Replays
Cinematic Views
x 1 Speed Final 1/3
Go Live 80th Min
Player Names
Proximity Players
23
Alexander Frei
Contract Offer
Portsmouth
Le Mans UC 72
AS Saint-Etienne

http://fifamanager.easports.co.uk/

Жанр
tycoon
Производител
Blue Fang Games
Разпространител
Microsoft
Платформи
PC
CPU: 733 MhZ
RAM: 256 MB
GPU: 16 MB Video
HDD: 450 MB

ZOO TYCOON 2: AFRICAN ADVENTUR

Tycoon за подрастващи.

Автор: **Orlinator**

Zoo Tycoon 2: African Adventure е отвратителен експанжън. От ония най-гадните, които - правилно си се досетил - не предоставят *абсолютно* нищо ново на балъка, изългал се да си ги закупи. Във връзка с тия ми думи, вероятно се чудиш защо отявлено говедо като моя милост се е отпуснало и е поставило посредствена, а не лоша оценка на **African Adventure**. Ми просто 'щото **Zoo Tycoon** поредицата е дотолкова напоена със захаросано добро настроение, че душа не ми дава да я унищожа.

Концепцията на играта не е мръднала никак от предишното издание. Получаваш ролята на мениджър на зоопарк и ти се полага нелеката задача да привличаш клиенти и да ги цоцаш. Тънкостта тук е, че самият билет за твоя зоопарк не струва кой знае колко, затова разчиташ на даренията, които пък получаваш винаги, когато някой от посетителите види нещо, което му харесва. Тия неща пък се постигат с постоянно поддържане на щастието на разните добитъци, които обитават твоя зоопарк. Тоест - приходите ти са правопропорционални на общата задоволеност на фауната от предлаганите й условия.

Върху тая основа не е надстроявано особено много - получаваш три сценария, които се изиграват за час-два (може и повече, в случай че си особено малоумен, де), плюс осем нови животинки, които всъщност са стари животинки с нови скинове и представляват толкова интерес за нас, колкото Сопромат за хората, които не учат в МЕИ. В тоя ред на мисли, още отсега ще ти кажа, че няма никакъв смисъл да си хабиш нервите, парите и мегабайтите на харда за експанжъна.

Но ако все пак нещо те тегли неудържимо към **AA** - след особено мъчителен процес на мъдрене измислих две приложения за играта - да я подариш на по-малкия си брат за рождения му ден и да се надяваш да не може да я подкара на щайгата си или да я използваш като стръв в случай, че си педофил и си падаш по умствено изостанали шестокласнички.

Като споменах педофилията, та се сетих - че за децата **Zoo Tycoon 2** поредицата безспорно има какво да приложи - и графиката, и звукът са подчинени на една идея - всичко да изглежда колкото се може по-сладко. Геймплеят е опростен до максимална степен, а пък възможността да яхнеш джипа и да се хопнеш на сафари за безкръвен лов на диви животни из африканската пустош направо ще накара по-малките да подскачат от вълнение. Налична е дори енциклопедия, издържана в достъпен за дечурлига стил и фрашкана с любопитна информация, която - както с неохота ще си признаеш – е абсолютна новост и за теб.

Недомислици, естествено, има. Пример - група хлапета се менкат из зоопарка и фиксират как лъв гони антилопа гну - официално призната за най-тъпото животно на планетата - с явното намерение да я изяде. Ти със задоволство потриваш ръце при мисълта как ей сега лапетиите ще си изтръскат джобните в голямата касичка, когато потресен установяваш, че на тях всъщност това не им е харесало, понеже животните не са щастливи. Абе, челеби, откъде се извъдиха толкова много деца-природозащитници. Аз като малък ако можех да гледам такива работи сигурно щях да израсна в пъти по-щастлив и нямаше да си губя времето с компютърни игри. Ама във варненския зоопарк лъвът е малко по-пършив от градските прошляци и човек редовно остава с впечатлението, че горкото животно аха-аха ще проговори, искайки задължителните шейсет стишки за автобус и/или една цигара. Антилопа пък просто няма.

Смисъл от този експанжън също няма, но горещо ти препоръчвам оригиналната игра, щото е толкова заредена с позитивизъм, че чак моята млада и недоволна от живота особа, се прехласва по рисуващия мацаници с хобота си слон...

по-добра от:

Zoo Tycoon 2

Rollercoaster Tycoon 2

по-зле от:

5

Средна работа

Визия » 8
Старателно направена, за да изглежда симпатична и анимационна. Иначе издиша

Звук » 5
Сладък и ориентиран към лапетии.

Геймплей » 4
Липсва му нужната дълбочина, за да привлече вниманието на сериозния tycoon фен.

Оригиналност » 7
Това са три нови сценария и няколко нови животни, които всъщност са пребоядисани стари.

CPU: 800MH
RAM: 256MB
GPU: 32MB
HDD: 500MB
Системни Изисквания

PC, XBOX, PS2, PSP
Платформи

THQ
Разпространител

Rainbow Studios
Производител

инфантилен рейсър
Жанр

CARS

Говорещи коли? Не, благодаря...

Автор: **MrAK**

Би трябвало да си чул или гледал реклами на задаващия се хит на *Disney* и *Pixar* "**Cars**". Поредната анимацийка, където този път вместо огрета, риби или супергерои, главните герои ще бъдат коли. То не, че не се подразбира от заглавието, де. Е, голямата машина за пари *Disney*, и по-конкретно подразделението ѝ, ориентирано към игрите – *Buena Vista Games* - естествено искат още от твоите финанси. За целта въпросните ти предлагат тук разглеждания продукт.

Cars е игра, предназначена единствено и само за деца. Което е леко странно, при положение, че филмът ще е ориентиран към малко по-широка възрастова аудитория. Така или иначе на запад от нас ще се изтрепят да купуват "**Колите**", защото в нея няма насилие, забавна е и няма да увреди психически децата им. Не е като **Crashday**, да кажеш. В този ред на мисли - ако си решил да пробваш играта и си на повече от 10 годинки – помисли отново. Ако пък си щастлив родител и се чудиш какво да подариш на малкото мрънкало, че да можеш да си четеш спокойно вестника следобед – не се колебай. **Cars** е подходящата игра. Тук ще я разгледаме от гледна точка на възрастен и претръпнал геймър, затова не се чуди на ниските оценки. Те са за хора, които вече могат да четат, без да сричат.

В играта поемаш ролята на *Lightning* – автомобилът, главен герой във филма, озвучаван от Оуен Уилсън. Целта ти е да обикаляш из един град и околностите му и да търсиш състезания, в които можеш да участваш и разни мини-игрички, които да минаваш... с цел да отключиш още състезания. Крайната точка е да се добереш до участие в *"Piston Cup"*, което е нещо като *NASCAR*. Абе детски **NFSU**.

Колата се управлява изключително лесно и седи като залепена на пътя. Състезанията в играта не са предизвикателство за никой, който е виждал поне един рейсър през живота си. Пък дори и да е първият ти такъв, съмнявам се да срещнеш трудности. От друга страна мини-игричките са в повечето случаи досадни. Още в началото ще се сблъскаш със задачката на пощальонката да намериш картичките ѝ, разпилени от вятъра. Не си давай зор. Предвид факта, че тези картички са 20 на брой и разхвърляни из цялата карта (която никак не е малка всъщност) има шанс и до края на играта да не си ги намерил всичките. Да не говорим за мини-играта, в която трябва да плашиш... трактори! И един комбайн те гони. Всъщност този момент ме отказа от играта до живот.

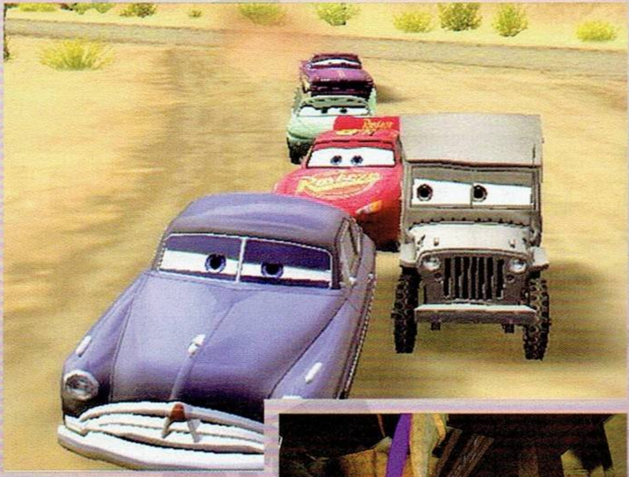
Освен нови състезания и предизвикателства, с печеленето на състезания трупаш точки. С тях можеш да отключиш тоновете бонусчета. От отпадали кът-сцени и кадри от филма, до нови коли и окраски. По тази графа всичко е ток и жица.

по-добра от:

Cars Radiator Springs Adventures

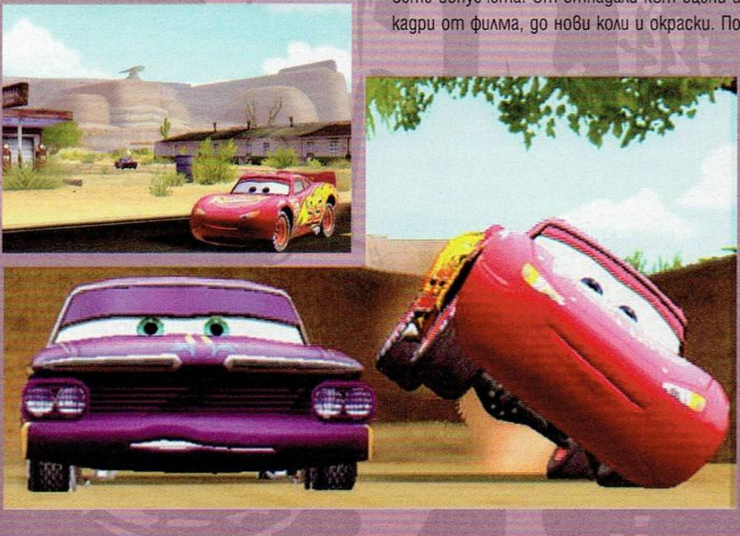
Филма Cars, предполагам

по-зле от:



Графиката не е нищо особено. Тъй като градът, в който се развива действието, се намира в пустинята, анимацията като цяло е леко "прашна". Самите коли са направени приятно и изглеждат съвсем като тези от филма. За ефекти не се оглеждай. Няма да откриеш. Поне озвучението е поверено на актьорите от оригиналния филм и както можеш да очакваш, те се справят на ниво. За сметка на това музиката е ужасна. Кънтри и стари рокчета. Най-неподходящата музика за рейсър изобщо! Вярно, че действието се развива в дълбоката провинция и "местните" герои говорят с типичния каубойски акцент, предполагащ много издъвкан тютюн, развалени зъби и мирис на тор, но защо по дяволите трябва да ни измъчват и с американска чалга?

В заключение ще ти напомня началото. **Cars** би бил страхотен подарък за първия учебен ден или друг повод на което и да е чаве. Със сигурност ще му се зарадва. Но ако си достатъчно голям, играл си на "чичо доктор" и знаеш каква е разликата между момченцата и момиченцата, не се захващай с тази игра. И още едно предупреждение – внимавай като пазаруваш да не попаднеш на **Cars Radiator Springs Adventures**, което е съвсем различна игра. Това заглавие се състои от 10 мини игрички и е за деца до 5 години на които не им се занимава с пъзели. Няма нищо общо с ревюираното тук.



4

Разочароваща

Визия » 6
Не е зле, но пък не е и нещо невиждано. Забрави за съвременни ефекти.

Звук » 5
Постарали са се с озвучаването. Но музиката е най-отвратителната, която съм чувал в рейсър. Кънтри! WTF?

Геймплей » 3
Повторяемост до безобразие, елементарност до отвращение.

доходоносност » 9
Покрай филма на Disney много хора ще се прекарат и с тази игра. Няма съмнение.

Визитка: Haemimont Games

Игри на компанията:
Tzar: The burden of the crown 2000 г. *Talonsoft*
Celtic Kings: Rage of war 2002г. *FX Interactive, Strategy First*
Nemesis of the Roman empire 2004г. *FX Interactive*
Rising Kingdoms 2005г. *Black Bean*
Glory of the Roman Empire: 2006г. *CDV software, Enlight*

Зад Кулисите на ...
Glory of the roman empire

Тъй като медията ни винаги се е стараела да ви предоставя информация около събитията в гейминга не само по света, но и у нас, смятаме, че е време да обърнем отново внимание на родната гейм-дивелъпмънт сцена и разбира се, най-силния ѝ и доказан представител – *Haemimont games*. Както предполагам ви е известно вече, ако поне малко следите събитията в тези среди, наскоро премиера направи тяхното ново city-builder заглавие – **Glory of the Roman Empire**. За да отчетем събитието подобаващо, решихме да скъсим дистанцията помежду си и да ги поразпитаме лично относно заглавието и някои други теми, които вярваме ще бъдат интересни и на вас. Както и разбира се да опитаме лично играта, за което благодарим на екипа на *Haemimont games*. Тази привидно лека задача се оказа истинско премеждие, преодоляно единствено посредством добър тиймплей, познаване на по-екзотичните цветове (резеда, ениуан?) и наличието на pocket pc-та с вграден GPRS. Абе с други думи, леко се позагубихме в търсене на новия офис на компанията. Дали заради бирите, бързането да не изпуснем мачовете от световното или нечовешките жеги, все още си остава загадка. За щастие всичко завърши благополучно и резултатът е налице (че и ние заедно с него). Но нека спрем дотук и оставим верния диктофон на говори вместо нас.

GW: Въпреки че на страниците на списанието ще запознаем читателите ни подробно с първите ни впечатления от **Glory of the Roman Empire**, която излиза на пазара непосредствено след редакционното приключване на броя, бихме желали да ви поразпитаме за още неща около заглавието. Та как се насочихте към city builder жанра и какво мислите за тези игри като цяло – популярни ли са, в застой ли са и как се работи върху един подобен проект?

Haemimont: *Идеята за играта дойде от издателите. Те бяха впечатлени от нашите* Келтски Крале *и сметнаха, че сме добре запознати с Римската империя и определено имаме опит в разработването на игри с подобна концепция. Така предложиха да излезем за малко от очертаващия се като "типичен" за нас жанр на реално времевите стратегии и дадоха идеята за създаването на един city-builder. Повечето от екипа не бяхме достатъчно навътре в жанра, но бързо наваксахме. Определено приехме предизвикателството да се насочим към непознати за нас среди и вложихме цялото си старание. Истината е, че въпреки първоначалния смут, всички до един се забавлявахме с направата на* GotRE *и дори в извънработно време играем на нея. Колкото до самия жанр, той определено е в застой и качествени заглавия по темата се появяват рядко, въпреки многото почитатели на този род игри.*

GW: Как виждате големия си конкурент, който ще се появи няколко месеца след **GotRE – Caesar IV**? Смятате ли, че ще отнеме интереса от вашето заглавие и с какво вашата игра може да се определи като по-добра или по-различна от именития city builder?

Haemimont: *Не приемаме новия* Caesar *точно като конкурент. Предимствата на* GotRE *спрямо концепцията на цялата поредица* Caesar *са не едно и две. На първо място имаме улеснен геймплей. Това не означава задължително, че в играта ни няма дълбочина и предизвикателство, каквито притежават останалите city builder-и, просто ние решихме да насочим заглавието си към удоволствието от играта, а не толкова към постоянното пълнене на главата на играещия с ненужни проблеми, които в един момент стават толкова много че за него е почти невъзможно да се справи с един, без другите да доведат до game over екран. Именно това според нас и според почитателите на жанра плаши хората при тези игри – трудността на мениджмънта. Друга основна разлика е, че в нашата игра обхващаме по-голяма част от Римската империя, а не само Рим. Става дума за провинции, имаме дори Йерусалим като игрална карта, а при постоянното преминаване от една зона в друга, при възникнал проблем, изискващ нашата намеса, геймплеят определено се разчупва. Модовете на игра пък ще предложат нещо, различно от стандартните кампании. Тук-таме се появиха и крайно интересните сравнения на играта ни с поредицата* Settlers, *за което първоначално не се бяхме замисляли, но наистина напомня донякъде и на нея. Колкото до самото излизане на* Caesar IV, *силно се съмняваме тя да се появи до няколко месеца, краят на годината е един далеч по-реален вариант. Тогава ще видим...*

GW: Тъй като заговорихме за концепцията, обяснете накратко какво се крие зад тази насоченост към "удоволствието" от играта? Кажете и как се приема **GotRE** по света.

Haemimont: *Като начало, играта притежава изключително улеснено и интуитивно управление, посредством меню тип "пръстен". Когато играчът кликне с десния бутон, в окръжност около курсора излизат всички категории постройки. При избор на категория се отваря второ меню, в което вече са разположени самите структури. Изборът на сграда и намирането на място, където да бъде поставена, става за секунди и няма нужда от особено привикване към интерфейса. Освен това, информацията, която се предоставя на играещия, съдържа само основните данни или проблеми. Например когато кликнем върху даден гражданин, ще научим единствено кой е основният му проблем, тоест от какво най-силно има нужда. По този начин можем по-лесно да разберем накъде да насочим усилията си, вместо да си блъскаме главата с какво по-напред да се захванем. Например, ако даден човек има нужда от развлечения, но същевременно няма какво да яде, ще бъде индикирано единствено второто, като едва след като се справим с този му проблем ще научим и за нуждата му от забавление.*

Относно ресурсите, при тях също нещата са максимално опростени. Не е нужно да се следят постоянно запасите ни от основни строителни ресурси, като камъни и желязо например, защото по-простите сгради могат да започнат строежа си и без да имаме наличните материали в момента. Самите запаси от храна, строителни материали и платове, например, ясно биват индикирани. Готовите наденици висят пред кланицата, платовете са положени пред шивачницата, парчетата глина се нареждат пред леярната, тъй че не е нужно запасите да бъдат изписвани задължително в цифрово изражение, за да знаем дали имаме от тях в наличност. С други думи, играчът няма да бъде затрудняван в контрола над територията, ресурсите и хората си, а ще получава точно толкова информация, колкото му е необходима за да се справи с най-тежките проблеми в провинцията си, след което вече ще може да премине към по-незначителните и т.н. А да се стигне до екран Game Over е нещо наистина трудно и човек трябва изобщо да не е разбрал механиката на играта, за да бъде елиминиран.

Колкото до отзивите, те са крайно положителни. Хората явно наистина отдавна чакат да се появи качествен city builder, като суперлативите са основно насочени към въпросната опростеност на геймплея, интерфейса и управлението. Засега рядко получаваме оценки под 70-80%, но играта тепърва ще набира сила и ще бъде анализирана от големите и малки сайтове, както и от самите играчи, разбира се.

GW: Разкажете малко повече за различните типове игра.

Haemimont: *Те са три основни. Кампанията е добре познат на всички ни стил, при който ще научим основите на игралната механика. Първите мисии са предимно обучаващи, нещо като туториъл, а при появата на нов елемент или сграда ще ни бъде съобщено подробно кое за какво служи. Мисиите не са особено продължителни, освен разбира се последните такива, когато ще трябва да покажем всичко, което сме научили до момента. Средната продължителност на мисия е около час, така че при наличието на грубо казано 30 мисии се получават същия брой игрални часове при кампанията. Вторият тип игра е Free build. При него всичко е ясно – наместо да поема контрола над вече устроен град, играчът ще има възможност да урбанизира територията по свой вкус и усмотрение. Третият тип игра, който според мнозина докоснали се до играта, е основният й плюс спрямо останалите city builder-и, е Challenge режимът. При него, след като сме усвоили всички елементи на градоустройството и мениджмънта, е време да ги вложим в действие и да докажем уменията си. Този вид игра се състои в произволно избрани територии, произволно избрани ъбджективи и произволни проблемни ситуации, с които ще трябва да се справяме последователно. В зависимост от сложността на конкретната мисия и начина, по който се справим с нея, ще получим определен брой точки, които се сумират и крайният резултат определя ранга ни в Римската империя.*

Налични са и три различни бонуса, които можем да използваме, когато преценим. Такива са например моментално получаване на допълнителни ресурси, безплатно присвояване на роби и др. Без тези бонуси някои мисии са почти невъзможни, но всяка тяхна употреба струва точки, така че трябва да се използват умело, ако искаме да достигнем до така бленуваната титла "Император". След като играчът получи крайния си резултат, той ще може да го качи онлайн на сайта ни, където ще се води класация на най-добре представилите се геймъри. Това определено оправдава името на режима, тъй като в действителност това е най-предизвикателната част от GotRE и именно тя ще предложи на играчите най-добрия геймплей и стимул за преиграване.

GW: И последно относно **GotRE** - как стои въпросът с битките, очаква ли се мултиплейър и кога ще видим версия на български?

Haemimont: *Битки присъстват в играта, въпреки че фокусът си остава върху строенето и управляването на градовете. Понякога трябва да отбраняваме територията си от варварски атаки, при което ще се използват казарми и защитни кули, които ще действат автоматично и няма да изискват микромениджмънт от страна на играеща. Единственото, което се иска от него, е да ги разположи правилно и постоянно да доставя нужните им за функциониране ресурси. Както вече споменахме, стараем се да не натоварваме излишно играча и да го оставим да върши по-важните задачи на спокойствие. Но да, битки присъстват и те са доста приятна част от играта.*

Мултиплейър никога не е предвиждан, тъй като при city builder игрите трудно може да има пряка конкуренция между двама или повече играчи.

Колкото до третия въпрос - ние винаги сме били и ще бъдем за локализирането на нашите игри и ще се постараем това да стане и с GotRE. Но поради притискането откъм срокове и липсата на време и сили покрай пусковата дата, това вероятно ще

стане на един по-късен етап и за момента искаме играта да бъде пусната в оригиналния си вид, а след това, на спокойствие, да работим върху една евентуална версия на български език. Ако разбира се има интерес от страна на родните играчи и разпространителите в лицето на Пулсар.

GW: Разкажете сега малко повече за предстоящите си проекти. С какво ще се занимавате оттук насетне?

Иван Атанасов: *В момента сме започнали работа по три различни игри, но все още е твърде рано да се споменават конкретни заглавия. Надявам се скоро да обявим официална информация за тях – засега мога само да кажа, че всяка ще бъде в отделен игрален жанр и май само едната ще бъде отново на тематика древен Рим (което си е нещо ново за нас ;)).*

GW: Смятате ли да продължите с поръчковите игри, които много хора все още смятат за дирижирани от външни разпространители заглавия, или ще се насочите към лично ваш проект, който отдавна сте желали да реализирате?

ИА: *В интерес на истината няма нищо лошо в поръчковите заглавия – така си сигурен, че играта ти ще бъде в крак с желанията и тенденциите на пазара, но всъщност всяко наше заглавие, дори и правено по поръчка, си е изцяло наш проект. GotRE е такава, каквато е, защото ние сме я видели така. Издателите общо взето казаха само "City builder в Римската империя", а останалото е нашето виждане относно това как ще изглежда крайният продукт. В интерес на истината GotRE е първата ни "поръчкова" игра, но нямаме нищо против да правим още подобни за напред. Определено имаме желание да правим наши и оригинални игри, като работим сериозно по въпроса и дори се каним да атакуваме пазара на Xbox 360, но засега не мога да споделям подробности.*

GW: На читателите ни ще им бъде интересно да научат какво е да си гейм дивелъпър в България. Как ви приемат роднини, приятели и изобщо какво е отношението към тази не толкова популярна у нас професия?

ИА: *Лично за себе си мога да кажа, че все още доста хора не разбират какво е да си гейм дизайнер. Често се налага надълго и нашироко да обяснявам, че не съм аз този който рисува рисунките, нито този който пише програмата и кода. След подобно изказване всички започват да ме гледат леко объркано (така де, че то какво остана да се прави по една игра?) и може би с малко съчувствие. След малко размисъл решават, че може би съм този който пише сценария... и ако започна да им обяснявам че и това не съм, рискувам да ме сметнат за луд или нехранимайко, на който му плащат, за да играе игри (което пак не е далеч от истината, но пък няма как да го призная примерно пред родителите си без да си оскубят косите :)). Затова на този етап някъде се предавам и казвам, че е нещо такова. Следва репликата "Ами щом ти харесва..." и вече можем спокойно да сменим темата за моя радост. Та толкова за разбирането на професията ни, важното е, че на нас ни харесва това, което правим и сме доволни от работата си.*

GW: И накрая, какви са прогнозите ви относно бъдещето на PC пазара? Това е една толкова наболяла и силно застъпвана от нашето списание тема и би ни било интересно да чуем и вашето мнение, като част от голямото семейство на гейм дивелъпърите.

ИА: *Личното ми мнение е че новините са по-скоро добри. Прогнозите сред специалистите и дивелъпърските кръгове са да настъпи раздвижване сред разработчиците на игри и делът на игрите за персоналните компютри да се увеличи дори. Тенденциите, които се очертаха на последното E3, говорят именно за това. В никакъв случай не може да става дума за смърт на PC гейминга, поне не и на този етап. Очертава се и тенденция повечето заглавия, които ще излизат за новия Xbox, рано или късно да се появят за компютър, но като че ли най-голяма притегателна сила в PC лагера притежават MMO игрите, които ще се развиват бурно в следващите няколко години и конзолите трудно ще намерят начин да им се противопоставят, въпреки че и това не е изключено. Но засега бъдещето на PC гейминга изглежда светло, както и на цялата индустрия впрочем.*

Е, от тук насетне думите са излишни. Остава да се надяваме заглавието наистина да пожъне очаквания успех, както от гледна точка на оценки от страна на играчите, така и като постъпления в касата на дивелъпърите. Ние искрено им пожелаваме успех, за да могат да продължават да показват на света, че и тук имаме креативни и можещи хора, които просто имат нужда от подкрепа, за да реализират идеите си и целите си. Нашата я имат, надяваме се - и вашата. А сега, след като чухме информация от кухнята на **Glory of the Roman Empire**, ви оставяме с първите си впечатления относно играта, за която тепърва ще се шуми по света и у нас.

Glory of the roman empire

България гостува на древен Рим

http://www.glory-of-rome.com

Пак ни налегна патриотичното чувство. Просто нямаше как. Защото днес в ръцете ни е поредният игрален продукт, с който трябва да се гордеем. По простата причина че е дело на родните гейм дивелъпъри, които сме сигурни, че всички добре познавате – *Haemimont Games*.

Да, играта е поръчкова и идва от западни издатели, но това по никой начин не я прави чужд продукт. Дори напротив, именно това е начинът да се правят игри в днешно време. Още повече у нас, където много пари за гейм-заглавия и без друго не се дават, пазар реално няма, а и конкуренция между студията така и не може да съществува.

Но нашите игрални реалности са тема на друг разговор. Тук сме, за да споделим с теб първите си впечатления от новия продукт на компанията, дарила ни с **Tzar: The Burden of the Crown** и **Celtic Kings**. Както със сигурност вече си забелязал от интервюто с пичовете, става въпрос за новия им city builder – **Glory of the Roman Empire**, който, докато четеш тези редове, прави световната си премиера и бива оценяван доста високо от популярните гейм-сайтове. От *Haemimont* бяха повече от любезни и отзивчиви, като освен че ни отделиха време за един задушевен разговор на по фанта (за наше неописуемо съжаление, но напиването в работно време май е традиция само в родния офис), ни предоставиха и възможност да сме сред първите докоснали се до една от финалните версии на играта. За да можем да споделим с теб първите си впечатления от тази – повтаряме се – повече от обещаваща игра.

Първото нещо, което прави добро впечатление и на което обърнаха внимание от екипа при личната ни среща, е изключително интуитивното управление и удобният интерфейс. Играта наистина се играе с удоволствие, като именно това я отличава от класическите city builder-и като **Caesar** и **Pharaoh**, които – между нас казано – си бяха доста вбесяващи на моменти. Няма ги стотиците менюта и подменюта, тоновете графи и текстов материал, с които трябва да се разправяме, а играта буквално може да се играе само с мишката! Споменатите вече кръгови менюта са адски удобни, а всичко по тях е подредено перфектно, така че с управлението ще свикнеш още с първите една-две мисии.

Сградите, които представляват основата на всеки city builder, са що-годе познатите ни от останалите игри в жанра. Сред основните категории постройки са добивни (ферми, мини, дървосекачници), преработващи (кланици, шивачници, пекарни), поддържащи (префектури, кладенци), престижни (монументи, храмове) и други. Център на града е Кметството, където можем по всяко време да получаваме информация относно състоянието на управляваната от нас област – ресурси в наличност, заетост на населението, нужди на гражданите. Отново по подобие на останалите city builder-и, и тук при правилното разполагане на постройките, къщите автоматично ще се ъпгрейдват в следствие на повишения престиж на квартала и увеличилия се семеен бюджет на домакинствата в околията. Всяка сграда разполага с определен радиус на действие, който бива индикиран при построяването ѝ. В този радиус мините ще търсят работна ръка, префектите ще се грижат за защитата и храмовете ще дирят поклонници.

Населението е основна част от геймплея и играе важна роля в мениджмънта на града под наш контрол. За разлика от останалите подобни заглавия обаче, тук отново всичко е опростено, като въпреки това не се губи дълбочината и важността на хората като игрален елемент. Става дума за това, че те нито ще ни затрупват с проблемите си, нито ще бездействат. Достатъчно е да проследите произволен гражданин за около минута и ще видите как той върши своята работа, в свободното си време може да отиде на театър, на баня, да погледа някой гладиаторски сблъсък в колизеума. Интересно е да се отбележи, че в **GotRE** има значение и полът на работната ни ръка, тъй като някои професии могат да се изпълняват

само от жени (шиене и винарство), а други са специфични за мъжката част от населението (работа в мините, военна служба и прочее).

Другото нещо, набиващо се на очи, е енджинът на играта. Той е дело на *Haemimont* и е изцяло 3D – нещо рядко срещано в подобен род игри. **Glory of the Roman Empire** не е върхът в техническо отношение, но визията е наистина добра, като адмирации заслужават най-вече теренът и водата. Самите сгради и хора не са най-детайлните, които сме виждали, но за сметка на това дизайнът им е на много високо ниво. Движението на камерата е плавно и лесно за усвояване. Играта не е много хищна откъм хардуер, като единствено при по-обемните градове и включени екстри като AA може да натежи леко. Откъм музика и звук нещата също са на ниво.

На този етап като негативи можем да отбележим основно два момента. На първо място е леката липса на мащабност. Тук, разбира се, остава вариантът във финалната версия и при наличието на Freebuild режим на игра това да изчезне, но въпреки всичко играта губи по този показател спрямо конкурентите си. Които, макар и да са в 2D (поне по-популярните такива), предоставят далеч по-големи възможности откъм мащаб и урбанизираност на територията. Специално при наличието на добър енджин, какъвто безспорно притежава **GotRE**, се надяваме възможностите за застрояване да са по-големи във финалната версия. На второ място, при все олекотения геймплей, някои елементи са наистина прекалено лесни. Например справянето с бунтове, безредици и недоволството от страна на жителите се решава с построяването на една единствена сграда – префектурата, която освен всичко останало се грижи и за погасяването на евентуални пожари. Да, ако съвсем не обръщаме внимание на населението и нуждите му, неминуемо ще загубим, но като че ли на моменти играта оставя впечатлението, че е далеч по-трудно да видиш game over екран, отколкото да спечелиш мисията. За щастие трудността вероятно ще е на съвсем друго ниво в Challenge mode играта, където предизвикателството се очертава да е голямо. В този ред на мисли - кампанията може да се приеме по-скоро за подготовка към този режим.

С това всичко, което имаме да ви кажем на този етап, се насочва към заключителната си част. В общи линии първоначалните ни впечатления от **GotRE** са повече от добри. За една финална оценка обаче са нужни повече часове геймплей, каквито за съжаление не успяхме да наберем до предаването на броя. Освен това, не сме видели още няколко основни елемента от заглавието, като например военната част, която макар и според *Haemimont*-ци да не е силно застъпена, със сигурност ще има своето отражение върху игралната механика. Също трябва да тестваме и предизвикателствата на Challenge режима, които според авторите са нещото, което ще задържи вниманието на игралното комюнити за дълго след изиграването на лесничката соло-кампания.

Тъй че очаквай критичната ни крайна оценка в следващия брой. А междувременно нищо не ти пречи да опиташ играта, независимо дали си падаш по подобен род заглавия или не, защото именно това е най-силната част на **GotRE** – тя е достъпна за всеки.

Използваме мястото да благодарим на нашите приятели от *Haemimont games* и да им пожелаем – колкото и клиширано да звучи – бъдещи творчески успехи.

A BRYAN SINGER FILM

SUPERMAN RETURNS™

THE OFFICIAL MOVIE ADAPTATION

Жанр

Платформър, бийт ем ъп

Производител

Beenox Studios

Разпространител

Activision

Платформи

PC, PS2, Xbox, GC, DS, GBA

Системни Изисквания

CPU: 800 Ghz CPU
RAM: 256 MB RAM
GPU: Video Card 64 MB
HDD:

Over the Hedge

Инвазията на злите домакински уреди

Автор: **Jeru**

М

Всички добре знаем рефрена "видео игрите по филми", респективно – колко калпави са въпросните (с редки изключения), затова не трябва да очакваме кой знае колко от следващото подобно заглавие, което ни се изпречи пред погледа. Ако не друго обаче, **Over the Hedge** се надявахме да бъде поне приятен и дебилен платформър, с който да убием някой и друг час. За жалост *Beenox* не успяват да ни поднесат дори това. Игралната реинкарнация на **Over the Hedge** е крайно досаден и еднообразен бийт ем ъп/платформър. Просто поредният маркетингов ход от страна на филмова компания (в случая – *DreamWorks*), решила, че покрай шума около филма могат да докопат бонус някой и друг долар. Типично. Всъщност, имайки предвид аудиторията, в която явно се е целил разработчикът (около 12-13 годишни), надали целта е била да олекотят нашия или твоя портфейл, така че можем да не се чувстваме чак толкова обидени от играта.

Игнорирайки сюжета, чието присъствие е колкото за статистиката, при стартирането на играта установяваме, че действащите лица не са по-различни от тези във филма, а именно – костенурка, миеща мечка, скункс и катерица. Основната цел на дебилните създания общо взето се свежда до правенето на мизерии из хорските къщи, събирането на предмети със съмнително приложение (откога енотите гледат DVD филми?) и решаването на, хммм... да ги наречем все пак "пъзели" - за десетинагодишните са си предизвикателство, какво. Иначе съпротива в играта оказват доста зловещи противници, в състояние да пречупят една по-крехка психика до степен, след която притежателят ѝ просто няма как повече да бъде същият! Или най-малкото ще подхожда с повишено внимание, когато трябва да метне барбекюто в багажника на колата и да отпраши на пикник, защото...

ВНИМАНИЕ – ЗЛИ, ЛЕТЯЩИ ГРИЛОВЕ!

Това са едни от противниците в **Over the Hedge.** Бирените кутийки, бълващи плъхове с промити мозъци, са – както се казва – една друга бира. Не е ясно как или по-скоро с коя част на тялото си изродите от *Копаті* – щото определено не би трябвало да е сивото вещество – раждат абоминациите, на които ставаме свидетели в различните части на **Silent Hill** поредицата, но след **Over the Hedge** в редакцията сме меко казано потресени. "М рейтингът" е задължителен според нас!

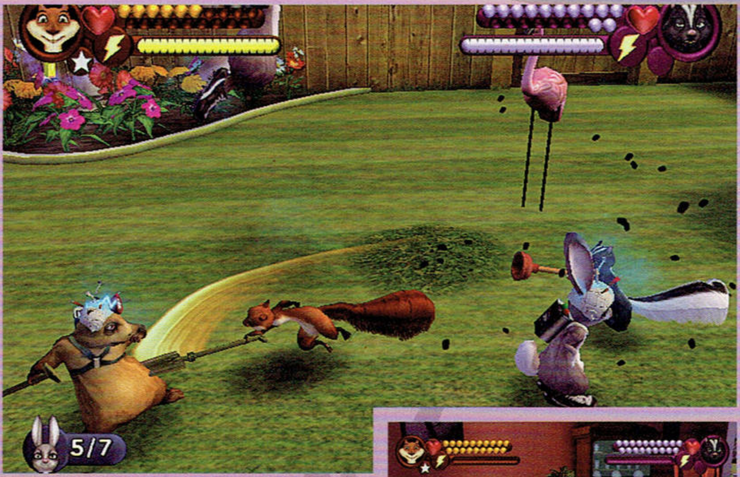
И като стана дума за плъхове, през цялото време заедно с играча се мъкне една управлявана от ИИ-то животинка контролът над която може да бъде поет по всяко време и с помощта на която се преодоляват различни препятствия. Понякога гадината помага и в боя. Разбира се, и дума не може да става за сравнения с **Lost Vikings**, просто защото рядко се налага да се прибягва до услугите на твар та. Към това прибавяме почти пълната идентичност на персонажите и детинския (и крайно линеен между другото) дизайн на нивата.

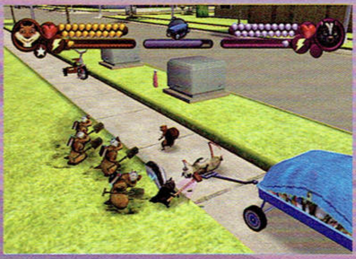
Теглейки чертата на геймплея – откъдето и другаде да се погледне, освен през очите на десетина и малко повече годишен, неоткрил по-достойните за възрастта му заглавия, геймър, **Over the Hedge** е една мудна и скучна в повторяемостта си игра. Не че е чак толкова недъгава, просто не доставя удоволствие, а щом това не успява да направи, за какво изобщо да говорим за нея?!

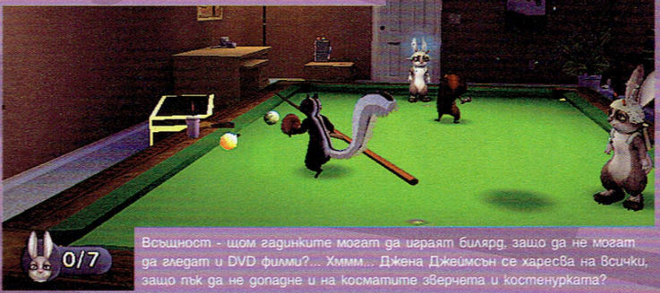
Графиката е приятна и шарена, но нищо повече.

Озвучението е сравнително калпаво и дразни.

За по-младите и непретенциозни играчи заглавието би представлявало интерес. Ако не принадлежиш на тази категория, по-добре пропусни играта и се насочи към филма, който, съдейки по ревютата на кинокритици е достатъчно забавен, за да оправдае парите за билет.







Всъщност - щом гадинките могат да играят билярд, защо да не могат да гледат и DVD филми?... Хммм... Джена Джеймсън се харесва на всички, защо пък да не допадне и на космати те зверчета и костенурката?

по-добра от:

злите скарички

филма

по-зле от:

4

Разочароваща

Визия » 6
Става.

Звук » 4
Неприятен.

Геймплей » 4
Скучен, еднообразен и недоизлипан.

ПРОТИВНИЦИ » 7
Зловещи! Честно – тръпки да те побият само при вида на въргалящите се кебапчета и наденички върху скарата в близката до редакцията "кебапчийница"!

CPU: P1GhZ
RAM: 256 MB
GPU: 128MB
HDD: 1 GB

Системни Изисквания

PC » PS2 » XBOX » PSP »GC »DS

Платформи

Electronic Arts

Разпространител

Namco

Производител

platformer

Жанр

PAC-MAN WORLD 3

Топчестите атакуват.

Автор: **Orlinator**

Двуизмерни лабиринти, в които кръгло човече с ръбеста усмивка и плашещо изпразнени от разум очи ходи, ядейки точки, за които ние си представяме, че са диаманти. Звукът наподобява дискотечна седемнадесетарска музика, изкривена през призмата на надрусан глухоням. Произведението на двете числа, които формират резолюцията, надали надвишава 100, и петнайсет минути игра стигат да получиш поне астигматизъм. Тридесет - и вече никога няма да прогледнеш отново.

Това едно време беше върхът на електронното забавление. Не се бъркай, ние се забавлявахме много, понеже самата концепция беше нещо ново. Само че това е станало преди двадесет и пет години. Компютърните игри, както сигурно се сещаш, се промениха - от двуизмерни лабиринтите станаха триизмерни, от еднопикселни диамантите станаха многополигонни, а звукът вече е творчество на музиканти, които правят платинени албуми.

Честно казано, на мен тия времена ми липсват, и ако **Pac-Man World 3** беше просто клонинг на едновременешните двуизмерни убийци на мозъчни клетки, вероятно щях да турна на заглавието я някоя седмица, я дори осмица, да изсипя един куп носталгични хвалебствия за забравените времена и всички да отидем да пием бира, както става в края на хубавите американски филми. Ама не. **Pac-Man World** е отчаяният опит на един герой, който отдавна трябваше да бъде пенсиониран, че и погребан, да се върне насред голямата сцена на платформърите. Резултатът е колкото смешен, толкова и трагичен.

За начало - откога, аджеба, Pac-Man е персонаж?! Защото в моите откъслечни спомени отличителните белези на изчадието са, че иде реч за жълто кръгче без никаква, ама абсолютно никаква самоличност. Само ядеше пиксели и гледаше ухилено. Новият Pac-Man е снабден с чифт крачка, от време на време пуска по някой плосък лаф и се занимава с всичко друго, но не и с ядене на диаманти. На всичкото отгоре говедото раздава кютеци (?!) и има партньори (?!?!).

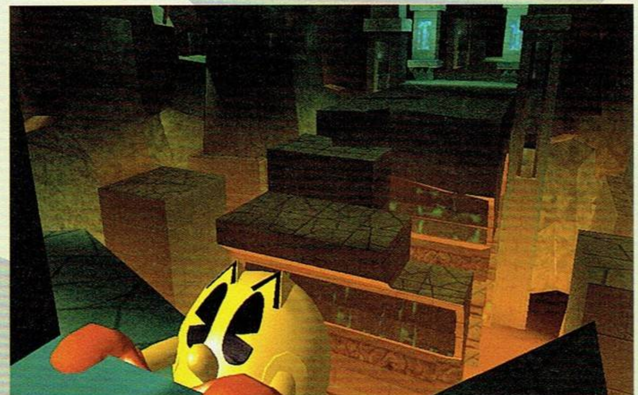
От сюжетна гледна точка, **Pac-Man World 3** разказва покъртителната история на дежурния зъл гений, който измисля машина, с която може да ходи в ужасяващото измерение на духовете. Проблемите настават, когато духовете също почват да навлизат в пакмановото измерение и нашият жълтеникав герой решава да се впусне в епически двубой със същите, обединявайки сили дори със старите си врагове Пинки и Клайд. Тая фабула е гарнирана с геймплей, който се опитва да чопне по малко от модерните в момента **Ratchet and Clank**, **Sly Racoon** и **Jack and Daxter**. Няма лошо, то с крадене по принцип е известно, че става, но в случая работата така и не потръгва и геймплейните елементи се повтарят като посещения в евтина кръчма, с тая тънка разлика, че **Pac-Man World 3** успява и да е досадна.

по-добра от:

Роналдо

Pac-Man

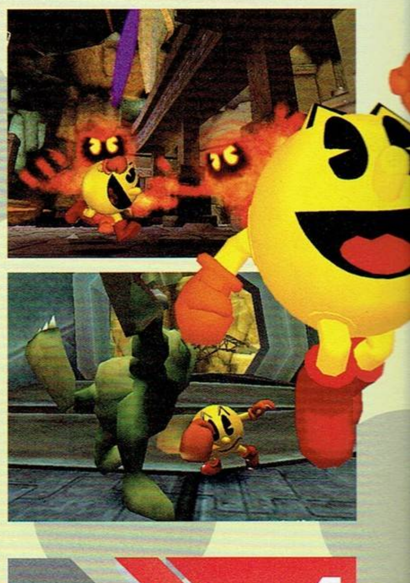
по-зле от:

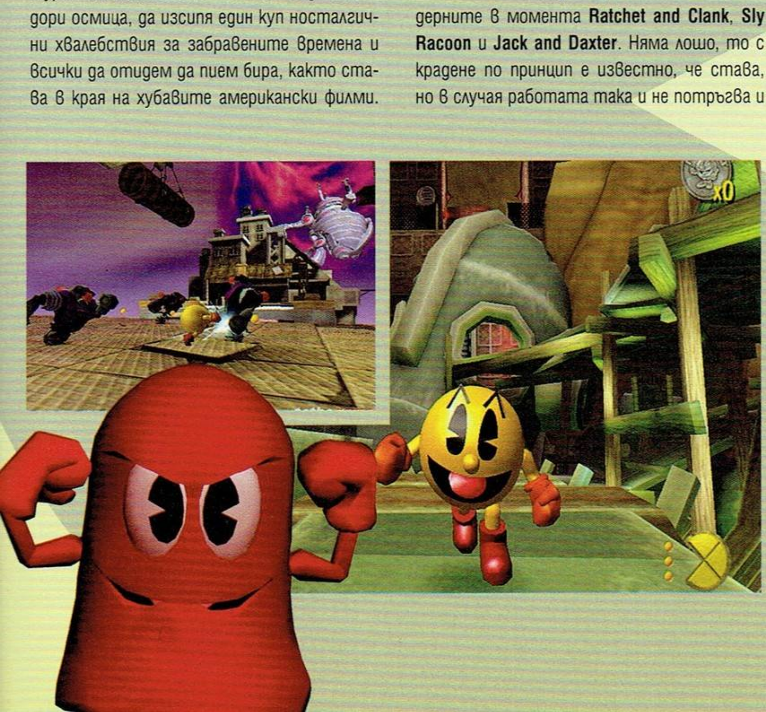


Бонусите включват възможността да разбереш как точно би снимал пиян оператор филм за геймнинг икона. Демек, ако не си ми схванал тънкия майтап, дето пак никой няма да му се смее - камерата е посрана от годишния ми успех. Налични са и разни кирийки, след чието събиране получаваш бонуси от рода на възможност да бомбиш врагите със светкавици и да унищожаваш всичко де мърда в радиус от няколко екранни сантиметра - все неща, които не са лоши, ама сме ги виждали толкова много пъти, че са по-нормални от забиване на Уиндоуса.

С други думи, най-доброто определение, което бих могъл да дам на **Pac-Man World 3**, е неоригинална. Тя дори не е посредствена по онзи начин, по който са посредствени заглавията по филми, примерно. Тя е жестоко изнасилване на една геймнинг икона, на която щеше да ѝ е много по-добре, ако алчните пръстчета на *Namco* я бяха оставили непокътната. Но не би... Ако някога си играл предишните издания, стой далеч - иначе един мит от детството ти ще бъде разбит. Ако пък си от по-младото поколение, съм длъжен да ти кажа, че дори шибаната **Контра** е по-забавна, тъй че стой далеч.

Абе като цяло, какъвто и да си – не барай тази игра и няма да сбъркаш.





Разочароваща **4**

Визия » 5
По-скоро посредствена. Какво по-скоро, всъщност - направо си е посредствена.

Звук » 3
Пакман говори. Както казва Шекспир, останалото е мълчание.

Геймплей » 4
Предъвкват се стари концепции, като най-трагичното е, че цялата симбиоза така и не сработва.

Носталгия » 10
Всъщност излъгах. Най-трагичното е, че го няма онова чувство.

Жанр Action Platformer
Производител The Collective
Разпространител Atari
Платформи PC, PS2, Xbox
Системни Изисквания
CPU: PIV 1800
RAM: 512MB RAM
GPU: 64MB video card
HDD: 3GB

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Графитен трус...

Автор: **Koralsky**

Само по себе си **Contents Under Pressure** не е лошо заглавие. За негово огромно съжаление обаче попадна в ръцете на човек, изиграл двата **Jet Set-а**. А те от своя страна бяха и все още са крайъгълните камъни, върху които се гради цялата идея за ъндърграунд игрите-изкуство.

От своя страна **Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** е от ония заглавия, които разчитат повече на лиценза си, отколкото на игралните качества. Въпреки че от *Atari* адски много време ни уверяваха в обратното.

Но пък си имай едно на ум, че ако не бяхме се докосвали до творенията на *Smilebit*, вероятността да ти опишем **Content Under Pressure** като една от най-иновативните и свежи игри, появили се през последните няколко години, не би била толкова малка.

Маркови неволи...

Играта е посветена и отчасти създадена от *Марк Еко* - пич с толкова грандиозна световна популярност, че името му преди тази игра не ни говореше нищо. Но то си е до нашата минорна обща култура, де. А момъкът действително е доста известна фигура – разполага със своя изключително популярна в САЩ модна линия, близък приятел е на *Пъф Деди*. Тези факти са напълно достатъчни популярността му да бъде поне 40 пъти по-голяма от тази на *Азис* в световен мащаб. Дотук с неговата осанка обаче – в самата игра шариш под името *Трейн* – пич, за който рисуването на графити е нещо повече от фетиш. По-скоро е начин на живот. За зла беда, момъкът живее в град наречен Ню Радиус, който съмнително напомня за Ню Йорк. Изпълнен с куки и други банди, посветили се на графити изкуството, младият драсколюбец трябва да си проправи път, за да може неговото изкуство да достигне до всички.

Хммм, защо ли казаното по-горе адски много ни напомня за **Jet Set Radio** – там имахме град Токиото, който си беше точно копие на Токио. Имахме си графити пич, полицаи, както и други банди. Всъщност, в използването на подобна концепция няма нищо лошо – по-лошото е когато тя е реализирана по „български". В тази игра няма никакъв финес. Да наречем изкуство подобен продукт означава, да предложим *Азис* за пример на подражание.

Бавна, монотонна и скучна. С тези думи най-добре можем да охарактеризираме заглавието на *Atari*. Няма го магнетизмът на **Jet Set Radio**, няма я онази скорострелна реакция, изискваща се от играча. А и по дяволите – в това ли се състои идеята на Графити изкуството? Да трепеш ченгета и членове на други банди? Бойната система на играта, поне на хартия, звучи добре. В действителност обаче говорим за – я виж пак по-горе – бавна и монотонна такава. Движенията на персонажите са болезнено флегматични. При двубой с няколко противника, докато се тупаш с единия, другите опъват масичка отстрани и започват да бичат бИлотче. Едва когато ступаш аверчето им, един от тях става и се насочва към теб, докато другите минават на 3-5-8 (Блато) и после - Сантасе...

Платформеният елемент, на хартия отново звучащ като интересно нововъведение, спъва удоволствието по един особено неприятен начин. Играта някак се влачи, приятелю – няма фийлинг, няма почти никаква емоция. Липсват моментите, в които започваш да вярваш, че това там, вътре в играта, е истинско. Пак ще повторим – **Jet Set Radio** успяваше да създаде това усещане у играча още през 99-та.

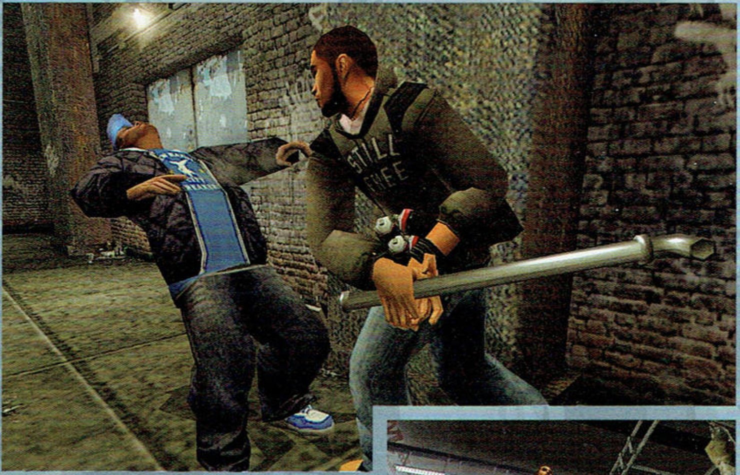
Графично **Contents Under Pressure** става. Плейстейшънската ѝ натура не пречи понякога да се насладиш на красива ърбън обстановка, но сравнена с 6 години по-стария **JSRF** за *Xbox*, тя издиша и като стил, и чисто технически.

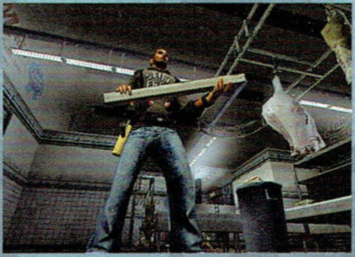
Музикалното оформление е единственото нещо, което ще запомним с добро. Тракове на *Mobb Deep* и *Talib Kweli* звучат повече от правилно. Войс актингът е на средно ниво.

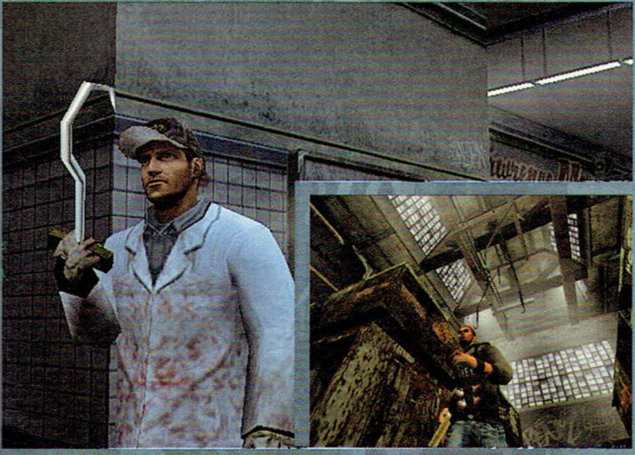
In Jet Set Radio We Trust!

Въпреки камарата от критики, която изляхме по адрес на **Contents Under Pressure**, заглавието както споменахме и в самото начало, не е абсолютна дупка. В случая, енигматичното излъчване на двете **JSR** игри и споменът, който са оставили те у нас, просто не ни позволиха да си затворим очите за слабостите, съпътстващи геймплея на **Contents Under Pressure**.

Но пък ако разполагаш единствено с *PC* и считаш себе си за търсещ играч, то задължително дай шанс на продукта на *Atari*. Ние, от своя страна, ще продължим да си сънуваме **Jet Set Radio 3**.







по-добра от:

Razor Freestyle Shooter

Jet Set Radio Future

по-зле от:

6

Добра

Визия » 6
Твърде сивкава, но не и твърде грозна.

Звук » 7
Страхотна музика и поносимо озвучаване.

Геймплей » 6
Мудна игра. С няколко класи под класиката Jet Set Radio.

Менюта » 9
Изключително стилизирани - палци горе!

CPU: Pentium III 1800MHz
RAM: 256MB
GPU: 32 MB
HDD: 1,2GB

Системни Изисквания

Pc

Платформи

Got Game

Разпространител

Shadow Tor Studios

Производител

Куест

Жанр

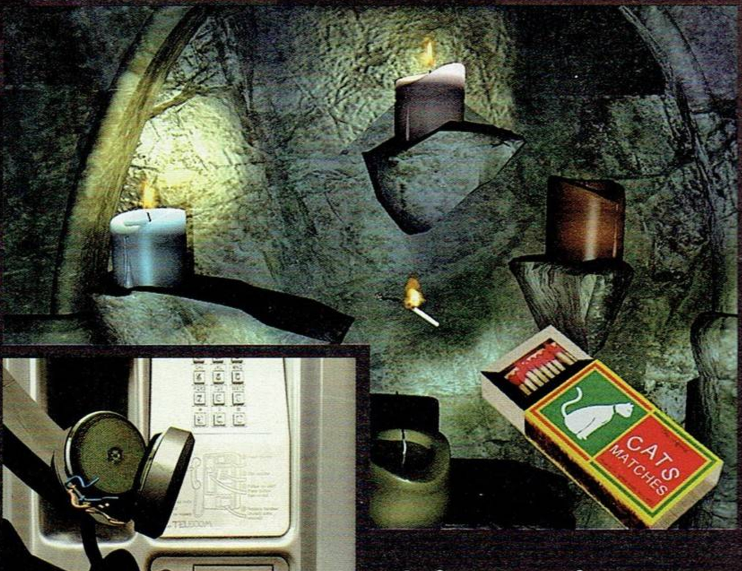
Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle

Автор: **BoGLe**

Да си го кажем направо – игри като **Barrow Hill** скапаха куест жанра. Така. По принцип подобни емфатични умозаключения при списващия са плод на няколкочасово въздържание от любимия класически ванилов сладолед, или – както е и в този случай, към него се прибавя и солидна доза съчувствие към упадъка на жанра, който се наблюдава през последните 5 години. Както стана ясно, дилетантите от *Shadow Tor* с нищо не опровергават черните прокоби за гибелта на адвенчър игрите, дори напротив!

И тъй, за какво иде реч? Предисторията е кофти забъркан мишмаш от келтска култура, есенно равноденствие, мегалити, луковичен зеленчук, кофичка кисело мляко... Началото на играта е представено чрез най-грозното черно-бяло **FMV**, което можеш да видиш, и от него става ясно (всъщност, нищичко не става ясно – прочетох за интрото в интернет), че докато нашият главен индивид си кара спокойно колата из околностите на графство в Югозападна Англия, слушайки хрипливия глас на местната радиоводеща, изведнъж се блъска в нещо, катастрофира, и в последствие научава, че невидима бариера възпрепятства връщането му в обратна посока.

Въпреки двете коренно различни развръзки, историята си остава все така изсмукана от пръстите и неубедителна. Липсата на развитие и динамика, както и почти пълното отсъствие на каквито и да било диалози, закопават фабулата. За сметка на това обаче има тонове информация за четене. Не, това не оправя положението, напротив – дразни още повече. Особено предвид факта, че въпросното инфо в голямата си част е абсолютно безполезно. За да ни накарат да му обърнем внимание обаче, авторите са вмъкнали шепа подсказки за решаването на някои от куестовете. Пфу!



Barrow Hill е 2D "slide show" куест, тъй че забрави за удобната 360° камера. Управлението е зверски тромаво, а мракът, който тегне над всяка една локация в играта, допълнително усложнява идиотския контрол и нерядко се случваше да губя ориентация. Дори след ударната доза възстари куестове, на по десетина лета всеки, която си вкарах "венозно" съвсем наскоро от носталгия по добрите стари времена, графиката на тази игра успява някак да изглежда грозна. Феноменално постижение!

Що се отнася до геймплея – голяма част от него минава в търсене на различни предмети, които по-късно играчът използва по предназначение. Стандартно, общо взето. Доста изнервяща подробност е фактът, че често има възможност да се активират различни механизми, които обаче по никакъв начин не въздействат на прогреса. Става ясно, че просто работят – това е. В този смисъл, възможностите за взаимодействие със света на теория са наистина много, но на практика – така производителите просто увеличават изкуствено продължителността на играта. Която въпреки това има-няма 8 часа геймплей.

Говорейки си за взаимодействие, странни неща се случват понякога с "активността" на предметите. Понякога например, някои от тях, които досега не са предлагали никаква възможност за интеракция, на по-късен етап изведнъж почват да индикират такава.

Просто ей така. Иначе, що се отнася до инвентара и изобщо взаимодействието между него и предметите – никакви забележки! Много елегантно е избегнато досадното бърникане в нови и различни екрани само за изваждането на един предмет, който в последствие да бъде пробван върху друг обект. Тук ако попаднеш на механизъм или вещ, които можеш да комбинираш с предмет от инвентара, е нужно само да посочиш с курсора в най-долната част на екрана и да щракнеш върху съответната вещ. Ако си подбрал правилната, взаимодействието протича автоматично.

В заключение, ако си почитател на куестовете, не унивай – след броени месеци ни очакват две прекрасни заглавия: четвъртата част на мега поредицата **Broken Sword** и сикуълът към супер чаровния **Runaway**. Дотогава по-добре загрявай на плажа, отколкото пред монитора с безумия като **Barrow Hill**.

3

Със сериозни проблеми

Визия » 3
Само защото някъде из предметите срещнах ванилов сладолед... струва ми се

Звук » 1
Почти пълно отсъствие на музика и войс актинг. Там, където го има, по-добре да отсъстваше напълно. Дразнещи звуци

Геймплей » 4
Интуитивен интерфейс. Логични загадки. Кошмарното управление, купищата безполезна информация и липсата на диалози обаче дразнят

Мрак » 10
Признавам им го на тия пичове – е те тако'а тъмнило не бех виждал!

по-добра от:

тъп horror филм

Scratches

по-зле от:

Горкото пиле. Като разбра, че ще участва в това безумие и почина.

Жанр	MMORPG
Производител	CCR Corporation
Разпространител	Codemasters
Платформи	PC
Системни Изисквания	CPU: 750 Mhz RAM: 256 MB GPU: Geforce 4+, 9200+ HDD: 1GB

RF Online

Има ли зърнена криза в Корея?

Автор: **Ikarus**

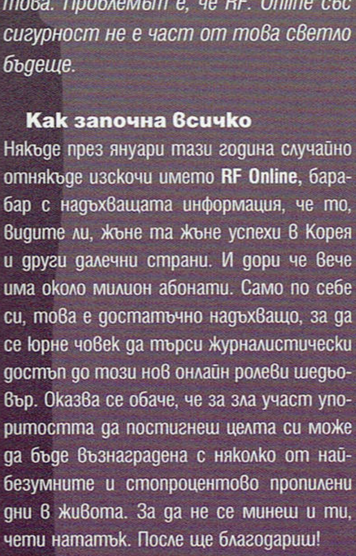
MMO-тата наистина са светлото бъдеще на PC гейминга и трудно ще се намери запознат човек, който да не се съгласи това. Проблемът е, че RF: Online със сигурност не е част от това светло бъдеще.

Как започна всичко

Някъде през януари тази година случайно отнякъде изскочи името **RF Online**, барабар с надъхващата информация, че то, видите ли, жъне та жъне успехи в Корея и други далечни страни. И дори че вече има около милион абонати. Само по себе си, това е достатъчно надъхващо, за да се юрне човек да търси журналистически достъп до този нов онлайн ролеви шедьовър. Оказва се обаче, че за зла участ упоритостта да постигнеш целта си може да бъде възнаградена с няколко от най-безумните и стопроцентово пропилени дни в живота. За да не се минеш и ти, чети нататък. После ще благодариш!

Предистория

Нейде в далечното бъдеще се разгаря ожесточена война. Впрочем, това май е характерно за него, съдейки от компютърните игри поне. Три раси са достигнали технологичната зрелост да пътуват между звездите, но техният стремглав темп на развитие поставя ресурсите им пред изчерпване и за тях няма друг изход освен победата в директна конфронтация с останалите върху богатата на залежи планета Новус. Безспорно най-привлекателната на пръв поглед и пасваща на обстановката раса е Акретийската Империя – деспотичен военен режим, който в процеса на своята еволюция и стремеж към безсмъртие е трансформирал поданиците си в роботи със собствено съзнание, но безусловно предани на каузата. Ако за момент се абстрахираме от **Anarchy Online** може дори да приемем, че това си е новост. Следващите претенденти са Съюзът Белато – ниски на ръст, но издържани в източен стил човечета, компенсиращи телосложението си с бойни роботи. Третият възможен избор е Светият Съюз Кора – мистична нация, развила способността да контролира природни сили и да призовава могъщи създания в своя помощ. Малко странно се връзва с останалите, но пък всички обичат кастъри. Това е и цялата история, която ще откриеш в **Rising Force Online**, тъй като самата игра не прави абсолютно нищо, за да те запознае с конфликта по-подробно.

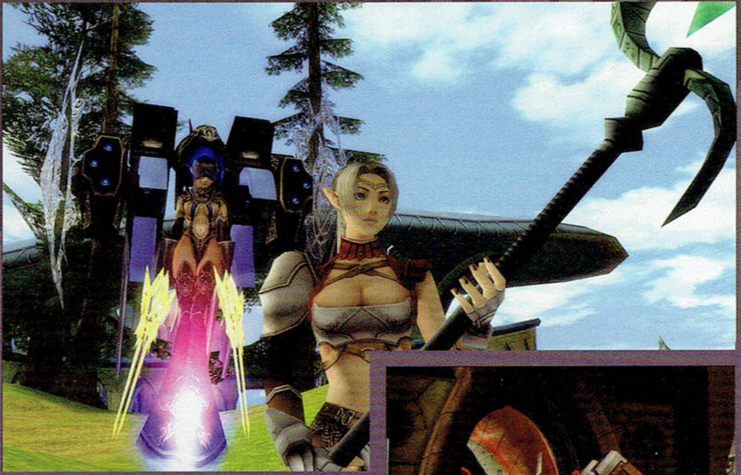


по-добра от:

Га-Буу Online...

Каквото се сетиш: Online

по-зле от:



На бойното поле

Ако трябва да се сравнява играта с нещо друго, то това би било **Lineage 2** – интерфейсът е доста сходен, визуално също се откриват прилики. След мудната инсталация и смущаващо дългия начален лоудинг и проверка на клиента (нещо, което ще ти се случва при всяко стартиране, като ужасът се допълва с лигава мелодийка), първата работа е изборът на сървър, като между отделните няма никакви разлики. Следва избор на Раса и Клас – условно боец за близък бой, рейнджър, а третият е уникален за всяка раса. Описание на това какво правят липсва, а вариантите за външния им вид са завидно ограничени – при акретийците дори няма никакво значение, тъй като техните брони ги покриват от глава до пети. Оттук насетне започва безкрайно съзерцание на героя с помощта на свободно въртяща се камера, кликане и сноване из картата, избиване на всичко, що мърда и събиране на плячка. Началните куестове са точно толкова малоумни, колкото и тези за високите левъли – избий 10 от тези създания, качи ниво, след това 20 от следващите, отговарящи на нивото ти и така до безкрай. Никакво въображение, никакъв опит за доразвиване на историята, никаква интрига – просто едно безкрайно и неимоверно монотонно упражнение в геноцид на създанията в околността и пауър левълинг, докато достигнеш поне 30-то ниво, където нещата малко се отварят, но така или иначе основното занимание продължава да е зловещо грайндване на всичко, което прилича на ходещ експириънс. И не, не може да си хванеш парти с други играчи и да прегазите скучните куестове, защото само този, който убие съществото, "взима убийството", така че ако имаш задача да убиеш 20 от даден вид и сте трима, реално ще ви трябват 60. Гледката на 10 души един до друг, които си куестват сами е типична тук и напълно закопава всякакъв повод за разговор и социализация през и бездруго бъгавата и неудобна чат система на играта. Създанията са всевъзможни, предимно зле моделирани и характерното за тях е, че ако са под левъла на героя никак не дават експиринс, ако са му „по-мярка" вкарват два пъти повече щета, отколкото той на тях, или просто го вкопават с няколко удара ако са с 5-10 нива отгоре. В неприятна комбинация с това е фактът, че на много

места крийпове, за 15 левъл например, са на един косъм разстояние от мощни техни събратя за около 25-ти... Mgaa, Агро и псувни. Това, че при смърт не се губи експириънс, че има футуристични варианти за town portal скролове до всяка локация и пътуването между тях посредством телепортали е мигновено, е малка утеха. Ако случайно се чудиш – не, няма дънджъни и инстанси – каквото виждаш по локациите, това е. За сметка на това самите местности не са много, и макар някои да са обширни, са ужасно постни и дори не могат да зарадват окото. Иронията едва ли ти убягва, нали?

PVP?

Колкото и да е скапан PVE елементът, той със сигурност не може да се мери с бойната система. Всеки клас си има характерни умения, като всички те трябва да се активират – без значение дали дават бонуси или са някакъв вид комбо атака. Самите те се подобряват с времето и се отключват нови, а това става с употребата им. Времето, през което трябва да се „презареди" героят като си кастне на главата една торба от тях, зависи от нивото на самите умения, но в началото това се прави доста начесто и буквално през 100 метра играчи спират, за секунди се превръщат в коледни елхи, тъй като в типично корейски стил активирането им е безумно шарено, и тогава продължават по задачи. Има и напълно пасивни атрибути като *melee, ranged* и *defense*. Последното се качва когато те ударят, останалите две - когато атакуваш, съответно с оръжия за близък или далечен бой. Има и специфични за расата – акретийците например имат умението launcher, тъй като ракетометите са гордостта на империята. Когато скалата на такова умение се запълни, то се качва с едно ниво, а всички оръжия искат определено ниво в респективния им скил. Изискванията за брони и облекло са само на базата на нивото на героя. Без значение какъв е персонажът, туптаникът почти винаги е от упор, а самата размяна на ударите си е на ходове – играчът атакува, гадината му връща, играчът пие колбичка и пак атакува и се надява да му стигне демиджа, или в общия случай – колбите. Това е толкова безумно, че аналогията с **MU: Online** е неизбежна. На 25-то ниво играчът вече има достъп до колби, лекуващи 1500 (!!!!) кръв и си носи по няколкостотин от тях. Интервалът, през който могат да се пият, е смехотворен и са престъпно евтини. Както вече се досещаш, демиджът бързо става три и дори четирицифрен, непрестанно се появява с големи натрапчиви цифри над това, което бива ударено и на практика в играта няма никакви финтове или тактика – печели този с повечето колби и на когото му е по-голям... левълът. Ще питаш какво стана с PVP-то. Ами нищо. На левъл 30 и 40 играчът си специализира героя допълнително в една от силните страни на расата и точно на всеки 8 часа всичката паплач на сървъра се изсипва в централната зона, където трите страни се скечват с огромни масовки (това е наистина епично и може би е единственият сериозен бонус на заглавието) и трябва да унищожат чиповете на другите две. Расата-победител печели правото да копае там следващите 8 часа, като рудата се ползва за ъпгрейдване на предмети, както и по-добър обменен курс стандартни парички към злато, което пак е за ъпгрейдите. Първите три пъти е весело, после също става монотонно.

Дали има зърнена криза в Корея – това няма как да го знаем, нито ни интересува, но ако след толкова много "хлебене" все още не си напълно убеден, това е тотално неподходящо за западния тип играч заглавие, вината не е на статията, а на психиатъра, или пък на родителите ти, които не се грижат стриктно да си пиеш хапчетата.

Разочароваща

4

Визия » 5
Постни терени и грозни крийпове. Единственият коз са детайлните модели на героите, въпреки че ще са като близнаци с идентичните си брони.

Звук » 4
Лигливи мелодийки на богато и постоянен оръжеен тътен/звън. Препоръчителен WinAmp.

Геймплей »3
Става, ако прекарваш по 23 часа в интернет кафе някъде в Азия. Чак толкова малоумен грайнд в Европа обаче не минава.

Локализация» 4
Не само е неподходящо за западняци, но е и зле преведено на места и тотално оскъдно на информация. Количеството информация на сайта също е смешка.

Жанр стратегия
Производител Creative Assembly
Разпространител Sega
Платформи PC
Системни изисквания
CPU: PIII 1GhZ
RAM: 256 MB RAM
GPU: 64 MB Video
HDD: 1.5 GB

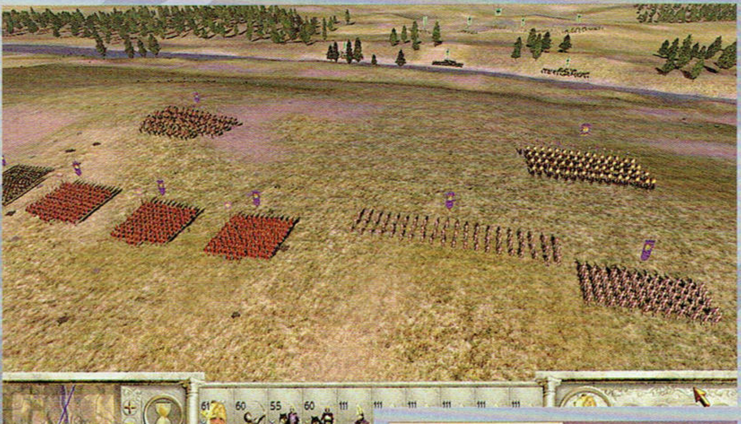
ROME: TOTAL WAR ALEXANDER

Подзаглавие: "Умирам от грижите на твърде много доктори" (Александър Македонски)

Автор: **Orlinator**

Усещането да пишеш за игра, която така или иначе никой няма да играе, е малко странно. Дори когато човек отчаяно се мъчи да измисли някое конструктивно лафче за **Madagascar**, все пак си има едно на ум, че някой, някъде, може и да се сети да подкара боклука и малко от малко се напъваш, за да не го разочароваш. По обективни, родни причини обаче ти вероятно никога няма да пробваш **Rome: Total War Alexander**. Причината не е, че този add-on е толкова некадърно направен, а простичкият факт, че се разпространява само онлайн, при това за не съвсем скромната цена от 9 лири, или 27 български лева.

Иначе, докато **Barbarian Invasions** беше пълнокръвен експанжън и обогатяваше, па макар и незначително, геймплея, то **Alexander** си е чиста проба add-on. За тридесетината си лева получаваш шест нови исторически битки, които са изключително предизвикателство и ще озорят дори и най-зарибените измежду нас. Факт е, че от чисто фактологическа гледна точка мисиите издишат, понеже успешното прилагане на фалангите (характерни именно за военната машина на Александър) е най-малкото непрактично, да не кажа - пагубно за постигане на крайната цел, но това някак се преживява.



Интересна е и възможността да изиграеш пет от наличните битки онлайн, в турнирен режим с приятели - системата като цяло е сложна, но изглежда изключително зарибяваща, стига да успееш да намериш още някой, снабдил се с копие на **RTWA**.

Поне на мен най-забавна ми се стори играта с македонците в кампаниен режим, където ще трябва в рамките на 100 хода да завладееш 30 провинции. Въпреки че съм си загубил значителен дял от младостта си с **Total War** поредиците, демек не би трябвало да срещам кой знае какви трудности, тази задача ме озори максимално. Македонците започват със стабилна армия, но икономиката практически не функционира, а местоположението позволява на персиийците и гърците да ти го натикат директно в мегаломанския македонски задник. Жестокото ограничение във времето (100 хода са едно изречение в учебника по история, мама му стара) пък те принуждава от самото начало да търсиш експанзивна политика. Тъй като ще имаш и вътрешнополитически проблеми за решаване, е наложително във всеки един ход да си напълно наясно какво правиш, тъй като и най-малката грешка ще превърне успешното изпълнение на задачата в недостижимо.

по-добра от:

Rise & Fall: Civilizations At War

Barbarian Invasions

по-зле от:

Така или иначе, реално закупуването на **RTWA** е изгодна оферта само за гражданите на земите на запад от родния рай поради факта, че при минимална заплата от 5.35 паунда на час дори йоркширската измет си избачква шестте мисии за два часа на полето, докато ние, като поуредени от съдбата за тия пари духаме шест пъти на магистралата, по неофициални проучвания на автора. С други думи, **RTWA** по никакъв начин не струва тридесет лева, освен ако не си прекомерно зарибен по една поредица, която така или иначе не набра кой знае каква популярност в България.

Седмицата е напълно заслужена оценка с оглед ниските цели, които си поставя заглавието и начина, по който успя да задържи вниманието ми за два дни, но такива идиоти като мен се броят на пръсти.

7

Откроява се

Визия » 8
Rome: Total War, какво искаш - има го неповторимият мащаб на сблъсъка на две армии, пък останалото си е на прилично ниво.

Звук » 9
Изключително кадърно и професионално озвучена.

Геймплей » 7
В интерес на истината, формулата вече започна да се изтърква, а и тези мисии ще ги минат само хардкор феновете на поредицата.

Цена » 7
Не е по джоба на българския геймър, но във всеки случай си е оферта.

НАД 5 МИЛИОНА ИГРАЧИ*
ЕДИН ВИРТУАЛЕН СВЯТ
ПРИСЪЕДИНИ СЕ ...

WORLD OF WARCRAFT

1.СЪЗДАЙ

Създай свой собствен герой като избереш измежду една от 8 раси и 9 класа герои. След това можеш да избереш стотици допълнителни комбинации между прическа, цвят на кожата и дрехи.

2.СВЪРЖИ СЕ

Игата не изисква супер мощен компютър**. Просто я инсталираш и си само на един клик разстояние от игралния сървър на Blizzard.

3.ИГРАЙ

Независимо дали си новак или ветеран, тук те очаква един свят на дръзки приключения и велики дела. Дори и само с няколко минути игра на ден, превъзходната система на Blizzard за куестове ще ти осигури едно безкрайно приключение.

ВЕЧЕ НА НОВА, ПО-НИСКА ЦЕНА!

PC MAC CD-ROM 12+ www.pegi.info

www.wow-europe.com
www.pulsar.bg

ПУЛСАР BLIZZARD ENTERTAINMENT

*според данни от броя създадени акаунти в световен мащаб. **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - 32MB 3D графична карта - 6.0GB свободно място на твърдия диск - 56k или по-бърза Интернет връзка (препоръчва се широколентова връзка).

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Всички права запазени. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft и Warcraft са търговски марки или запазени търговски марки на Blizzard Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Pentium е запазена търговска марка на Intel Corporation. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

Жанр Shooter
Производител Shimen
Разпространител THQ
Платформи Nintendo DS

Nanostray

Простреляна възможност...

Автор: **Koralsky**

Шутърите с онези малки хвъркати летателни средства, които обират бонусчета и всякакви оръжейно-ъпгрейдни благини, са бележит аркаден жанр. Почти изчезнал през последното десетилетие, за наше огромно съжаление. Именно през тези смутни за жанра години обаче получихме трите може би най-добри шутърни представители от подобен род въобще. И трите - забележи - разработени от едно студио, отцепило се от *Konami*, след като е създало оригиналната **Castlevania** и добре познатата на всички ни **Contra**. Става дума за *Treasure*, съставено от едва 12 креативни дръпнати гении с японски произход. Същите ни дадоха **Radian Silvergun** (*Saturn*), **Ikaruga** (*Dreamcast, GameCube*) и **Gradius V** (*PS2*).

Дотук обаче с въведенията - за *Treasure* и неговите отрочета трябва да се пише много и качествено. Но определено в отделен съкровищен материал.

Германска одисея

Бяхме изключително изненадани, установявайки, че настоящото шутърно творение е продукт на студио, пребиваващо на териториите на страната, в която почти всеки истински мъж е вперил поглед и с бира в ръка се надява любимият му отбор да „пъхне" с един повече в кошарата на противниковия (Англия - ОЛЕ!). Ако продължим съпоставката с мондиала, трябва да отбележим, че **Nanostray** е от онези състави, които изненадващо правят силно представяне, което обаче почти никой няма да запомни. След играта си за *GBA*, немците от *Shinen* ни даряват най-добрия за момента шутър за *Nintendo DS*, който обаче, сравнен с all time класики като **Aero Fighters**, **Raiden**, шедьоврите на *Treasure* и *Capcom*, издиша твърде осезателно, за да го класираме в челните места на шутърното първенство.

Nanostray е обрал каймака на модерен и класен шутър, но не и основния му пълнеж. Играта е приказно красива и в много аспекти, чисто графично, ще ти навява спомени за софтуер, писан за *PSP*.

Това определено е едно от най-добрите 3D предложения за конзолата на *Nintendo*. Освен това **Nanostray** се играе чудесно, а контролът е стегнат и изключително удобен. Разполагаме само с един вид летателен апарат и възможност за увеличение на скоростта липсва, но и тази, която е оставена по default, ще позволи на добрия играч да извършва виртуозни пируети, когато по екрана се размотават твърде много от "лошите". Има четири вида стрелби, сменяеми по всяко време посредством реагирация на допир екран. Реален техен ъпгрейд също е немислим. Самолетчето разполага с енергийна скала, чието привършване води до най-неприятния момент за един играч в подобни заглавия – загуба на живот. Схематично, **Nanostray** следва създадената през годините концептуална обособеност, която включва ниво с обикновени противници плюс кофти пич (бос) в края му. Разполагаш и със специална помощна стрелба, както и с любимите на всеки бомби.

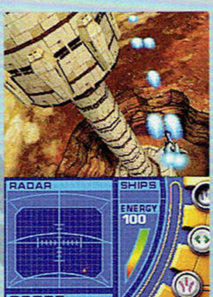
Всичко дотук е ОК, обаче играта е адски лесна! И болезнено кратка.

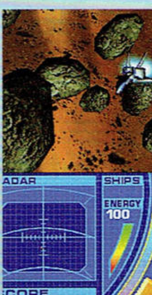
Не е заложена възможност да движиш корабчето, използвайки тъч-скрийна. Разликата между отделните трудности се състои единствено в това, че енергията ти спада по-бързо при удар. Няма ги така любимите ни от **Ikaruga** чейнове, на които според нас всеки модерен шутър трябва да разчита.

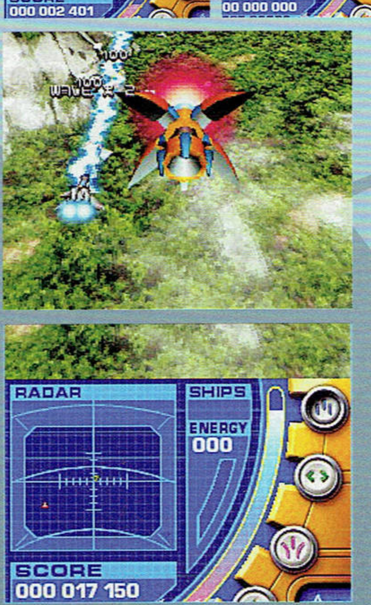
Няма тръпка, приятелю. Минаваш си играта за около половин час, още толкова отделяш на допълнителните режими и толкоз. Е, има и мултиплейър, който позволява кооперативна игра, но вероятността да имаш познат с *DS* и *Nanostray*, че и да чакате на едни и същи опашки за олио, е твърде малка.

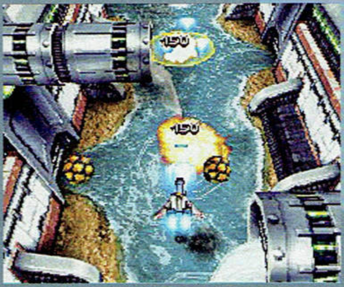
Коралови съждения

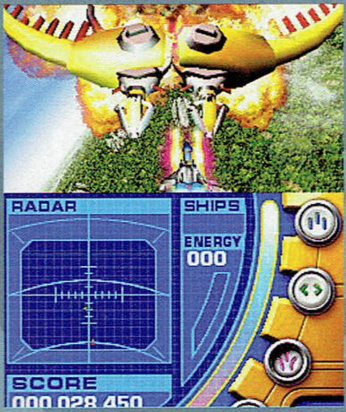
Ако приемем, че с първия си шутър германците са опипвали почвата, то с втория трябваше вече да са я обърнали поне два пъти. Защото за направата на един иновационен и качествен аркаден екшън от подобно естество не е необходим екип от 100 души и многомилионен бюджет. В случая *Shinen* са взели търмъчето и леко са заорали в добре наторената и богата на качествени минерали почва. Другия път използвайте правата лопата – по-лесно е...

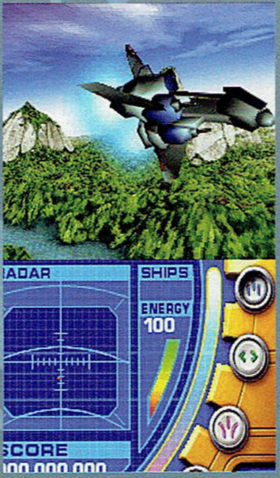












по-добра от:

Iridion II

Ikaruga

по-зле от:

7

Откроява се

Визия » 9
Изключително кадърно написана игра – почти през цялото време върви с 60 FPS.

Звук » 6
Нищо особено – стандартна музичка и ефекти.

Геймплей » 7
Ще допадне на обикновения играч, но шутърният маниак не би останал много доволен. Много кратка.

Продължителност » 1
По-малко от половин час на нормална степен на трудност... палци долу...

Жанр	FPS
Производител	Rocksteady
Разпространител	Edios
Платформи	Xbox, PS2

Urban Chaos: Riot Response

Малкият кибритоподпалвач.

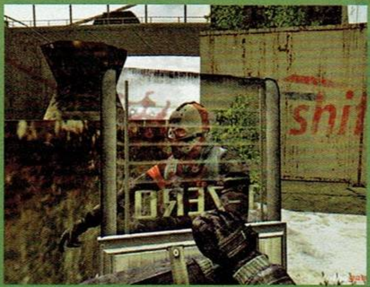
Автор: **Koralsky**

Имало в далечна страна граждански размирици. Пичове, нарекли себе си „Горячите", палели, разрушавали и всявали смут и паника у местното население. Предприемчив столичен кмет на име Стивън Столичански решил да посъбере малко по-големи данъци от платежоспособното население с цел да създаде специални части, които да се противопоставят на огън-момчетата. Така се родили Нулевите Те-та (T-Zero). Там някъде се изявил и млад момък на име Ник Мейсън. Вероятно преминал през лагера „Артър Къри", както и под строгия контрол на сержант Зим, младежът с вроден афинитет към под нулевите емоции бил твърдо решен да вледени огъня в „Бърнарите".

Ти като наперен FPS-аджия пък влизаш в ролята на споменатия Т-зировец (ебати, звучи като модел от Терминатор) и като един руски Мраз трябва да охладиш разразилата се „пламенна" любов между "The Burners" и местното правителство.

Клиширано безредие

Urban Chaos е игра, която ще продаде малко. И не защото ѝ липсват геймплейни качества или добър издател. Просто в момент, в който пазарът на видеоигралните забавления е тотално заситен от всякакви видове FPS-и, а по-голямата част от публиката е вперила умилителен поглед в next-gen конзолите, подобно средностатистическо шутърче няма никакъв шанс. Клиширана история, визия на средно ниво (за *Xbox* има поне десет FPS-са с по-качествена графична изработка), относително приятен геймплей и висока цена са неща, които в съвкупността си не са достатъчни, за да впечатлиш масите в днешно време. Липсата на *PC* версия в случая е крайно учудваща, защото подобно заглавие би могло да бъде „подкарано" от кажи-речи всяко настолно *PC* днес, а и прекрасно знаем, че малко или много FPS жанрът все още е запазена марка за персоналния компютър. В този момент обаче ще прекратим черногледството си, защото въпреки всичко ние сме позитивно устроени пичове и ще ти кажем няколко хубави слова за Градското Безредие на *Eidos*.



Rocksteady's Lights...

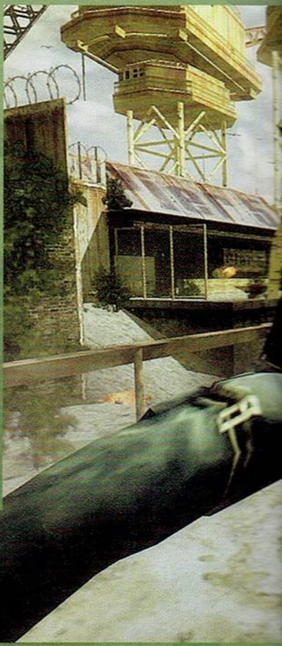
Не знаем дали момчетата и момичетата, стоящи зад **Urban Chaos**, са фенове на култовия Рокстеди от Костенурките Нинджа, а и не ни интересува особено, но пък трябва да признаем, че в продукта им има идея. Има и емоция, някаква. Също така се чудим дали вече не е модно да липсва скок при FPS жанра, след като за по-малко от три месеца ни попада втори шутър от първо лице, в който подобна опция отсъства. И докато в **Black** тъгувахме и ронехме сълзи по „джъмпа", тук като че ли „Рокаджиите" са замаскирали умело липсата му. Екшънът определено не е от най-скорострелните, но не е и бавният тактически такъв. Батко ти Ники разполага с целия арсенал на маринеца от **Дуум** (сериозно), както и с още няколко полезни артикула. Похвален е опитът на *Rocksteady* да вплетат в начина на игра и няколко несрещани до момента геймплейни елементи. Най-изпъкващ от тях е щитът – интегрална част от снаряжението на един T-Zero-вец. На практика той е непробиваем за всякакви видове куршуми (дори и за RPG), а може да бъде използван и като хладно оръжие в близък сблъсък. В определени пасажи от играта той е задължителен атрибут за успешно преодоляване на моментни препятствия. Наример, терорист е взел за заложник някой от добрите и е необходимо да си пробиваш път между куршумите на маскирания като хокеист гад. В подобни случаи е необходимо да изчакаш „хокеиста" да презареди, използвайки момента да му напълниш пламналото самочувствие с ледени куршуми. В огромна част от мисиите ще имаш и помощник (полицай, пожарникар, мед. сестра) който в зависимост от настоящата задача ще ти помага при проправянето на път, спасяването на заложници или ще ти даде едно стрелково рамо. Командите, които можеш да задаваш, се свеждат до простичките – *скрий се, след мен, счупи* и пр. Медицинските сестри са единствените възстановители на жизнената енергия, при това – възможностите им не са неограничени. Изключая лекия тактически елемент, **Urban Chaos** е типичен *FPS*, в който мелиш като селскостопанска сенокосачка простовати катилчета. За радост – косиш с усещане. Без да се изхвърляме, но фийлингът от двуцевката почти достига нивото на този от **Doom II**. Дори използването на обикновено пистолетче носи емоция. А моментните, завършващи с финална убийствена (в буквален и преносен смисъл) анимация, радват. В играта има заложен нелош физичен модел, а *ragdol-ът* прави гадчетата по-живи, при все доста ръбатата им натура. Не можем да не споменем и мисията с хеликоптера, която адски много напомня за началото на оригиналния **SIN**, и остави другото, ами носи голям кеф.

по-добра от:

Shadow Ops: Red Mercury

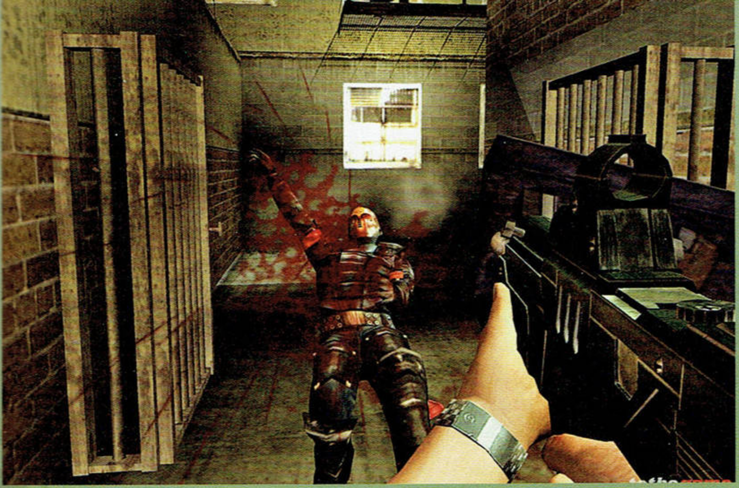
Black

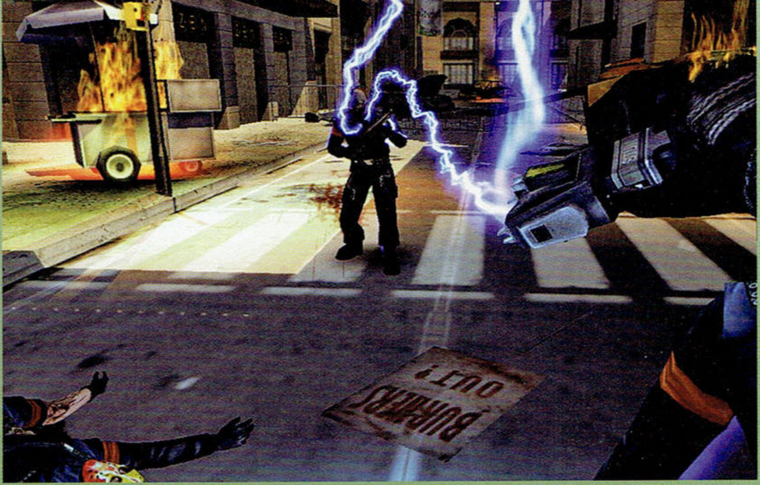
по-зле от:

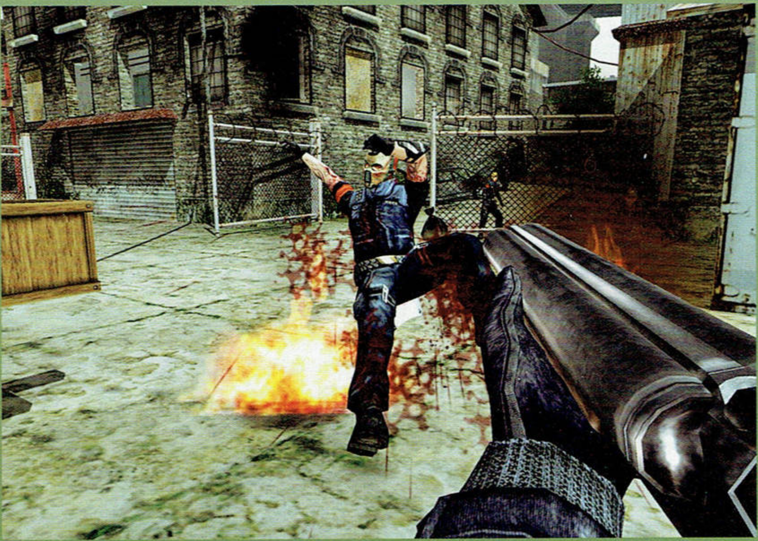


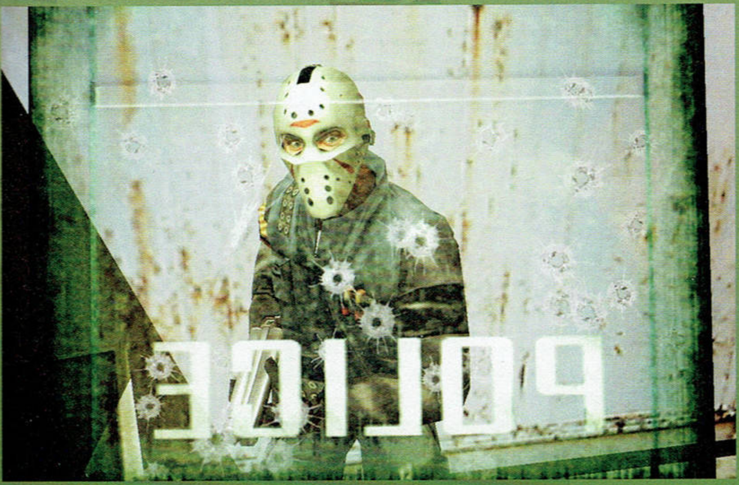
Bebop's revenge

Освен позитивно настроени типове обаче, трябва да сме и реалисти. Както са напълно реални и някои кошмарни моменти в **Riot Response**. Играта, приятелю, е монотонна. Не се случва почти нищо. Сюжетната линия се разкрива чрез серия от (о, боже) телевизионни репортажи на *Канал 7*. Ама съвсем истински – водени от истинска мома и









показващи истински кадри. В тях нереализирана водеща, която без особен проблем би могла да си намери работа като секретарка в порно продукция ти говори, в началото как общественото мнение не приема добре T-Zero, докато след известно време (след няколко успешни мисии) то съвсем естествено се променя. Общото между тези излъчвания е, че в края на всяко момата оповестява breaking news, в които се съобщава за нападение на подпалвачите спрямо склад, метростанция, културна сграда и пр. – съответно и как Под-нулевите вече са се насочили натам. На всичко това нашият коментар е тъкмо като твоя: „Е, и?"

За каквото и да е многообразие при враговете въобще не може да се говори. Едни и същи гадове – от самото начало та до края. Това, че всички „Бърнъри" носят хокеистки маски, въобще не оневинява „Рокаджиите". Е, ok – трябва да отбележим, че босовете са голи до кръста, но отново с маски. И това е единствената разлика спрямо всеки средностатистически гад. Тъй като са голи обаче, и винаги се водят лидери на апашите, Бат' Ник трябва да ги неутрализира, без да отделя главите от рамената им. Спокойно обаче можеш да им избримчваш и по-някоя помпа директно във фейса. Шефовете ти ще те смъмрят леко по радиостанцията, но нищо повече. Друго нещо, което би подразнило модерния играч, е остарялата визуална част. Ако не беше прекрасното на моменти осветление, бихме нарекли играта точно копие на **Half-Life**. Първия. Детайлът при моделирането на персонажите никакъв го няма. Геометрията на нивата е ниска, а освен всичко останало на моменти кадрите за секунда спадат драстично. Нивата са линейни и оцветени основно в сиви краски. Приятно впечатление все пак правят вече споменатите светлинни ефекти, както и някои уместно вмъкнати блърове. Музичката бива. Вписва се добре в начина на игра и дори създава на моменти правилна за подобен род игра атмосфера. Озвучаването на персонажите обаче е трагично. Като се започне от леллката-новинарка и се стигне до репликите на лошите, всичко някак си бие на бюджет заглавие, каквото **Ubran Chaos** не е.

Пипай внимателно

Няма ниво в **UC**, което да не е наситено с огън. Предвид прозвището на терористичната групировка, това е и повече от очаквано. Внимавай обаче, защото можеш да се опариш и ти. Заплащайки пълна цена за Градското Безредие. Както вече споменахме, играта е приятна. Носи известна доза удоволствие, но както бе случаят и с предишното произведение на *Eidos*, **Rogue Trooper**, тя просто няма излъчването на голяма игра. И докато историята на „сините човечета" се продаваше на цената на бюджет заглавие, то случаят с **Urban Chaos** е съвсем друг. Посегни към акциите на Ник Мейсън само ако вече си се забавлявал истински с **Halo 2**, **Killzone**, **Chronicles of Riddick**, **Doom 3**, **Black** и др. класни конзолни FPS-и. А ние можем през това време да опитаме и мултиплейъра на играта...

6

Добра

Визия » 6
Ако не беше чудното осветление, определението З.Л.Е. би било най-удачно. В моментния й вариант бихме я нарекли дори прилична.

Звук » 6
И той ни повече, ни по-малко от приличен

Геймплей » 6
Приличен...

Потенциал» 9
С една next-gen визия и малко повече старание следващият Urban Chaos определено може да бъде удар в десятката.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Not as GRAND as expected, but still a nice story...

Жанр: GTA
Производител: **Rockstar Leeds**
Разпространител: Rockstar Games
Платформи: PS2, PSP
Сайт: www.rockstargames.com/libertycitystories

Автор: **Snake**

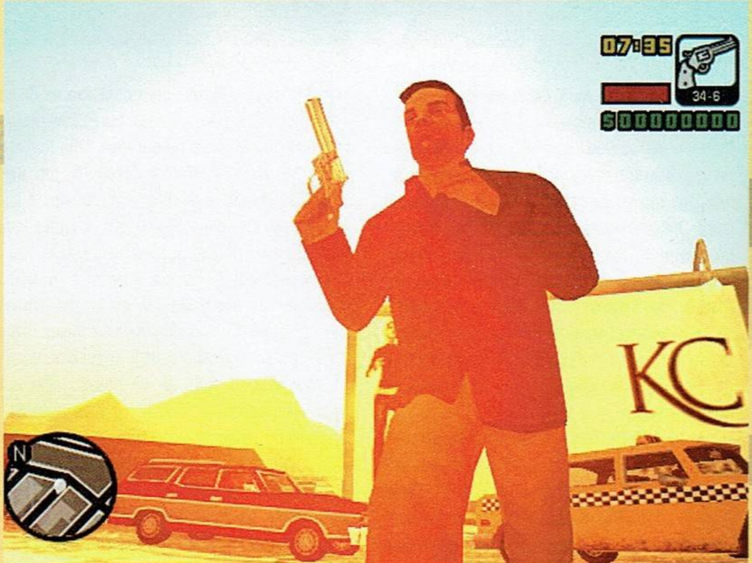
Когато се появи за *PSP*, **Liberty City Stories** наложи нов стандарт за хендхелд игра. Наред със **Syphon Filter: Dark Mirror** и **Daxter**, абревиатурата **LCS** беше една от основните причини портъбъл конзолата на *Sony* да попадне в джоба ти, до цигарите и презервативите (и дори да поизмести последните от законното им място в йерархията на забавленията ти). Реално погледнато, към днешна дата друго заглавие джобен формат с подобна свобода на действие и мащаб не се е появявало. Което превръща тук разглежданата игра в гейм революция, съпоставима с появата на **Grand Theft Auto 3** през 2001 година.

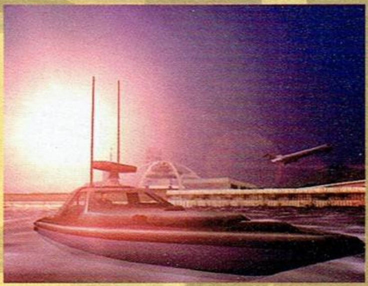
Актуалният порт на **Историите** за малко по-едричкия плейстейшънски събрат на портъбъла носи – както диктуват законите на повествованието – добра и лоша новина.

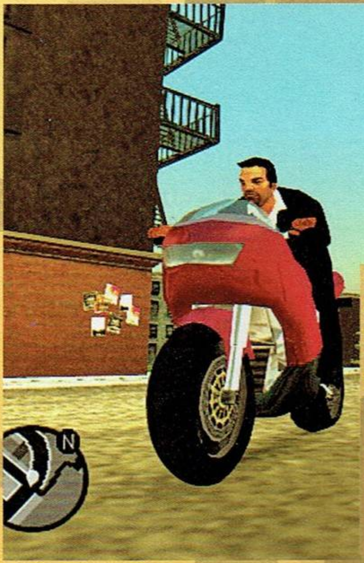
Добрата е, че многобройните притежатели на *PlayStation 2*, които са нямали достъп до *PSP*, ще могат да си запълнят празнината в иконичната поредица на *Rockstar Games* и да притъпят поне малко неистовото нетърпение до премиерата на **GTA4**. Освен това, благодарение на понижаването в качеството на графиката спрямо предишната серия (директен порт, какво да се прави) **Liberty City Stories** предлага по-добър фрейм рейт, по-голям вю дистънс и по-сериозен трафик от **San Andreas**.

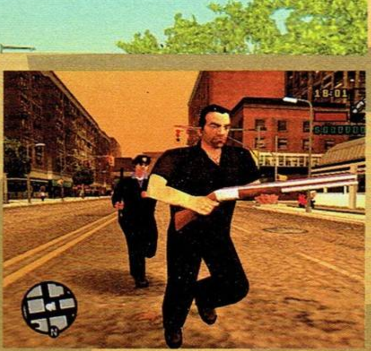
Лошата новина пък е, че революцията от *PSP*, пренесена на голям екран, всъщност не е нищо повече от грозен и умален модел на **GTA3.** А визуалното "УАУ!" от джобната конзола, проектирано върху (поне) 29-инчовия ти телевизор изглежда, меко казано, отвратително с постни текстури и ръбати модели. Не вярвах, че някога ще видя на гореспоменатия телевизор заглавие, на чийто фон **San Andreas** ще ми изглежда като кръстоска между **Metal Gear Solid 4** и **Gears of War**, но гейм пазарът – да ни е жив и здрав – винаги е доказвал способността си да ни носи изненади с негативен знак.

Мултиплеърът, който беше една от най-приятните екстри на *PSP* версията пък директно е отстранен, което е доста неприятна новина за всички, които са очаквали портването именно на този игрален аспект.









Внимавай да не се подхлъзнеш върху разлялата се по горното изказване змийска отрова обаче. **Liberty City Stories** по никой начин не може да бъде наречена лоша игра. За дивелъпърите от *Rockstar Games* създаването на невероятно увлекателен, забавен и поглъщащ геймплей е нещо като телесна функция. И ти гарантирам, че само след десет минути в Либърти Сити ще забравиш и за текстури, и за ръбове, докато светът на поредното **Grand Theft Auto** – отново – напусне рамките на екрана и се слее с реалността край теб. Имам чувството, че тези пичове до такава степен са наясно с мощта на таланта си, че се гаврят съвсем целенасочено с нас, отказвайки да си мръднат пръста по отношение на визията. Но преди фенщината да е задушила окончателно обективността, съм длъжен да допълня, че при все качествата си, **Liberty City Stories** *реално* е най-слабата игра от 3D ерата на поредицата. А осмицата може и да звучи като висока оценка за някоя *обикновена* игра, но за осемгодишната история на *Gamers' Workshop* **GTA** заглавие никога не е било оценявано толкова ниско.

Виж, повярвай, разруши, убий

Казват, че при серийните убийци има прекъсване на някакви важни връзки в мозъка и за това не осъзнават стойността на човешкия живот. Не знам доколко е вярно, но в **GTA** серията със сигурност има отсъствие на подобни връзки. И те са срязани съвсем умишлено. Авторите са положили старателни усилия да ни убедят, че онези хора там, на монитора, са живи – разхождат се из улиците, ходят на работа, размахват ти среден пръст, когато ги засечеш с колата, разболяват се, ядат, чукат, серат, пазаруват – и след това с невинна усмивка ни подават узито в ръцете. Чарът на поредицата винаги се е таял в издигнатото в култ *нарушаване*. На закона и човешките морални норми. В осъзнаването на факта, че ако прегазиш някого на улицата; ако в опита си да улучиш тичащия в тълпата якудза пич откосите ти покосят половината тълпа и ако след това, вдигнеш във въздуха полицейска-

HEPBURN HEIGHTS

та кола, дошла за теб, това не носи никакви сериозни последствия.

Няма да си вадиш точки престиж, няма да се заключат половината ти събкуестове, няма да ти се налага да лоудваш предишен сейв. Просто трябва да избягаш достатъчно бързо от местопрестъплението и да си пребоядисаш колата. Или просто да се оставиш да бъдеш разстрелян/арестуван и да се измъкнеш миг по-късно срещу някаква скромна сума от болницата/полицията, за да продължиш на спокойствие престъпната си кариера.

Не че **Liberty City Stories** има каквито и да е заслуги в изграждането на тази атмосфера, чийто фундамент – реално – беше положен от **GTA3**. А всяка следваща игра от серията надграждаше още малко, основно благодарение на нов букет от колоритни престъпни образи, нова порция приятен диалог и нова свръхдоза черен като самия дявол хумор. Плюс нов набор мисии, изнасилващи грубо моралните ни устои. И **LCS** ни дава точно това.

Факт е, че вече пет години тези рокстарски пичове ни пробутват още от същото. Но нима е *престъпление* да го харесваме, когато същото това *също* е толкова *престъпно* добро?

Историята на Тони.

(Ама не на Монтана, а на един с вид и интелект на монтански селянин)

Следвайки традицията, новото **GTA** ни представя и нов главен герой. Тони Киприани, треторазреден член на фамилията Леоне – италианският престъпен синдикат в Либърти Сити. Нашето момче се завръща в родния град след изпълнението на някаква поръчка за капо ди тути капи Дон Салваторе. За награда, пък и за да не му се налага да припечелва пари по честен начин (не дай боже) донът го изпраща на работа при един от генералите си – Винченцо Сили (пич на място; говори си по телефона с майка си, докато му въртят свирки).

Сили се отнася с Тони като с кучка.

По-шокиращото е, че Тони *наистина* се държи като кучка.

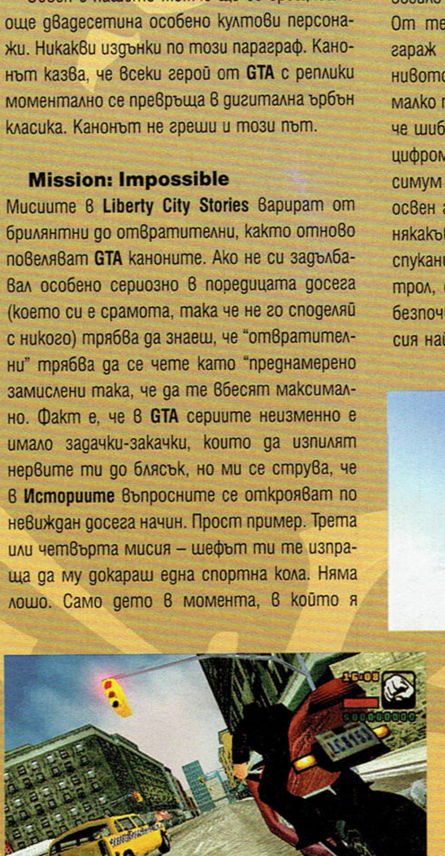
Новият ти главен герой няма нищо общо нито с мълчаливата неебателност на Фидо от тройката, нито с ледената безскрупулност на Томи Винсети от **Vice City**, нито с гангста излъчването на Джей Си от **San Andreas**. Тони е треторазредна мутра с коефициент на интелигентност, клонящ към келвиновата нула и деспотична майка, която го навиква почасово. Пичът е толкова тъп, че просто няма как да не ти стане симпатичен. Да не говорим, че самата идея да издигнеш подобно говедо в престъпната йерархия, носи едва ли не половината от фъна на играта.

Освен с нашето момче ще се срещнеш с още двадесетина особено култови персонажи. Никакви издънки по този параграф. Канонът казва, че всеки герой от **GTA** с реплики моментално се превръща в дигитална ърбън класика. Канонът не греши и този път.

Mission: Impossible

Мисиите в **Liberty City Stories** варират от брилянтни до отвратителни, както отново повеляват **GTA** каноните. Ако не си задълбавал особено сериозно в поредицата досега (което си е срамота, така че не го споделяй с никого) трябва да знаеш, че “отвратителни” трябва да се чете като “преднамерено замислени така, че да те вбесят максимално. Факт е, че в **GTA** сериите неизменно е имало задачки-закачки, които да изпилят нервите ти до блясък, но ми се струва, че в **Историите** въпросните се откроават по невиждан досега начин. Прост пример. Трета или четвърта мисия – шефът ти те изпраща да му докараш една спортна кола. Няма лошо. Само дето в момента, в който я подкарваш, половината полиция на Либърти Сити ти се изсипва на главата, по улиците се разпъват ленти с шипове и всяко ченге в околността, което още не е започнало да стреля по теб, се качва на служебното си возило и се хвърля да те блъска надъхано. От теб се иска да стигнеш до нелегален гараж за пребоядисване, за да си свалиш нивото на издирваност. Проблемът е, че е малко трудно да го направиш при положение, че шибаната спортна кола се взривява след цифром и словом четири (4) удара, а на максимум десетата секунда от преследването, освен ако не надушваш шиповите ленти по някакъв екстрасензорен начин, ще си със спукани гуми и ще се въртиш, загубил контрол, сред озверелите куки. След близо час безпочвени опити да мина проклетата мисия най-сетне се светнах, че ще трябва да чийтна лекичко. Откраднах си един кросов мотор и в момента, в който се качих на спортната кола и полицията ме налази, най-безцеремонно се смъкнах от нея, метнах се на мотора и отпраших с мръсна газ към гаража. Тук отварям една лека скоба – имай си едно на ум, че в **Liberty City Stories**, с няколко бегли изключения от по-късните етапи на играта, просто няма по-добри машини от моторите – и като маневреност, и като скорост, и като стабилност на пътя, и

STAUNTON CAFE



като габарити. А последното е безкрайно важно в сгъстения трафик. Затваряме скобата. Та стигнах до гаража, оставяйки служителите на закона да ми дишат праха, пребоядисах си моторчето, уонтед-звездичките ми паднаха и полицията се укроти. Върнах се преспокойно, качих се безпроблемно на крехката си спортна кола и завърших мисията си.

Малко по-нататък в играта ще се озовеш – спонтанно – в стая, пълна с нападащите изверги с бензинови резачки. Един удар и си мъртъв. И отново трябва да търсиш начин да измамиш системата. Или просто да заебеш играта. Което не е никак хубаво.

Още по-лошото е, че отвратителните мисии, почти без изключение, са ти стоварени в началните часове на играта, докато с наистина забавните такива – които всъщност осмислят високата ми финална оценка – ще се сблъскаш към финала. Сериозно се изкушавам да ти разкажа по-подробно за някои от тях (като например предизборната кампания на Доналд Лав или лубрикантната фиеста на О'Туул), но наистина нямам право да ти развалям удоволствието по такъв начин.

Факт е, че геймплеят е достатъчно плътна амалгама от истеричен смях, кипнал адреналин и аморално поведение, за да изтърпиш практически всичко, но на мен *изтърпяването* някак не ми се връзва с идеите за *забавление*. Още една черна точка за **LCS**.

Слушай, но не гледай

Саундтракът просто не подлежи на коментар. Десет налични радиостанции, покриващи практически всичките музикални вкусове, включително и – дръж се – чалгаджийските такива. Няма майтап – в **LCS** ще откриеш и радиостанция с арабски ритми и коментари, гаврещи се по очарователен начин с разни американски паранои. Да не говорим, че истеричните кючеци до такава степен приближават Тони Киприани до образа на българска мутра, надънила Камелия по Цариградско, че можеш да се просълзиш от умиление.

Озвучаването е непоклатимо, както винаги, при все очевидната липса на звезди от ранга на Самюъл Джексън, Рей Лиота, Майкъл Медсън или Джеймс Удс, удостоили с гласове предишните серии. Сценаристите и хората зад микрофоните в **Историите** са сътворили истински чудеса, успявайки да *кажат* всичко, което не е имало възможност да бъде *показано*, заради ограниченията на енджина. Браво на пичовете.

Визията е кошмарна. Точка.

In Control

70 различни превозни средства, всяко от които – с различно поведение на пътя. Тази стабилна бройка е съчетана с четири различни ъгъла на камерата при шофиране, всеки един от които – полезен при определена ситуация (включително и "кинематографичния", който се оказва перфектен при стрелба в движение). Което превръща правилния избор на камера и превозно средство във въпрос с доста сериозно тактическо значение за отделните мисии. Единствената ми реална критика по въпроса е, че не можеш да видиш пламъците в двигателя си при фърст пърсън перспективата.

Liberty City Stories предлага категорично най-доброто управление в **GTA** за плейстейшън, превръщайки шофирането в истинско удоволствие. Усещането, че във всеки един момент знаеш какво искаш да направиш и как да го направиш, просто защото колата се подчинява безропотно на командите ти, издига екшън сцените на четири колела до невиждани за поредицата висини. Падовите главоболия от **San Andreas**, които те принуждаваха да прекараш поне час в "шофьорски курсове" са вече в миналото. Похвално.

За съжаление трите налични острова в играта са адски малки като за **GTA**. Това не е задължително лоша новина, защото шансът да се загубиш из Либърти Сити вече е абсолютно минимален, което – особено за скарани с ориентацията хора като мен – е доста хубаво. Проблемът е, че авторите са се опитали да компенсират липсата на мащаб с наистина *много* разкарване от точка А до точка Б, които по възможност се намират в двата противоположни края на картата и – пак по възможност – от теб се иска да изминеш въпросното разстояние за времеви лимит.

От Града на Свободата, на сбогуване

Както и очаквах, общият тон на този текст е по-скоро негативен в пълен противовес с оценката. Просто фънът и раздразнението, очакванията и реалността се сблъскаха в едно доста кърваво ПТП, главно заради вече споменатото усещане, че някакви талантливи, но мързеливи хора се опитват да ни пробутват претоплена манджа, а ние – понеже манджата е великолепно приготвена от пустите му *рокстарци* – ядем почти безропотно. Че и ни е вкусно дори.

И ако трябва да обобщя настоящите си чувства в едно изречение, то ще бъде следното: Адски много се обидих на **Историите от Либърти Сити**, задето ме принудиха да ги харесам.

по-добра от:

GTA клонингите

grand theft auto

GTA игрите

по-зле от:

8

Отлична

Визия » 4
Чашата преля, пичове! Сверете си шибания календар, вземете този енджин, метнете го в тоалетната и пуснете водата.

Звук » 10
Нали си чувал термините "Рокстарски войс актинг и рокстарски саундтрак"?

Геймплей » 8
Крачка назад спрямо San Andreas, но въпреки това имаме класически, забавен GTA геймплей.

МАМЧЕТО! » 9
отален култ! Мамчето на Тони Каприани неслучайно влезе в топ 10 за злодеите на 2005 година на Game Informer

Жанр 2D Fighting **Производител** Capcom **Разпространител** Capcom **Платформи** PS2

Street Fighter Alpha Anthology

Автор: **Jeru**

Street Fighter Alpha серията е колкото обичана, толкова и мразена от феновете на поредицата. Причина за не особено топлите чувства, които изпитват към нея голяма част от закоравелите **SF 2** гийкове, е рязката промяна в почти всяко едно отношение спрямо добилата култов статут класика **Street Fighter 2**. Като се започне от подмладеният, аниме вид на повечето от вече познатите персонажи (**SFA** е прикъъл на оригиналния **SF**) и липсата на други и се стигне до сериозните промени в геймплея (особено при **SFA 3**). Доколко обосновани и заслужени са критиките към **Alpha** серията вече няма значение, тъй като по популярност тя е почти равна на **SF 2.**

Пакетът, чиято "дисекция" правим, включва портове на **Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold** (промени в баланса, плюс нов персонаж в лицето на *Cammy*), **Street Fighter Alpha 3** и **Super Gem Fighter MiniMix** (базирана на супер дебилно изглеждащата **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**, в която имате възможност да видите деформирани "чиби" версии на голяма част от любимите си герои, като разбира се има и сериозни различия в самия геймплей). Портовете са от аркадните версии на заглавията и са почти перфектни. Зареждане има единствено при смяна на самите игри. Всичко върви плавно и няма и помен от падане на кадрите. За жалост, липсва онлайн поддръжка (което имайки предвид платформата, на която се появява "антологията", не е много учудващо). Друг недостатък са минималните бонуси, които пакетът съдържа. Единсвеният по-значим от тях е възможността да отключите специалната, обновена версия на **SFA 3,** включваща четири допълнителни героя – *Guile, Fei Long, T. Hawk* и *Dee Jay*, които обаче явно са за сметка на отсъстващия (незнайно защо) режим *World Tour*. Похвала заслужават *Capcom* за възможността за избор на различните версии (според регионите), която са предоставили на играчите.

RYU
SAKURA
LEVEL

M.BISON
CHARLIE
LIVE ACT!
MAX
3
LEVEL
LEVEL
0

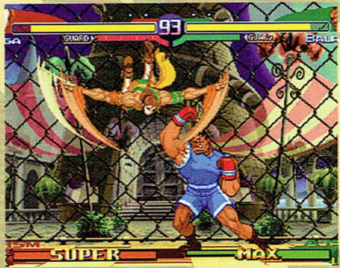
Test of Time

След всичките тези години **Street Fighter Alpha** игрите продължават да изглеждат все така добре. Смазващият арт, разбира се, е налице, както и съвсем приличната техническа част (като за двуизмерна бойна игра). Движенията са невероятно плавни и са сред най-добрите в жанра. Визуално PS2 портовете по нищо не отстъпват на аркадните си събратя. Олд скуул звученето и култовите реплики като "Шорюкен" най-вероятно биха разплакали по-сантименталните играчи, които поради една или друга причина са си позволили да забравят култовата поредица. Що се отнася до бойната система – **Alpha** серията и до ден днешен по нищо не отстъпва на повечето 2Д представители на жанра и съвсем закономерно си стои на върха заедно с други заглавия на *Capcom*, *SNK* и *Sammy*. Докато *Midway* продължават с всяко следващо издание да закопават любимият на мнозина кървав франчайз **Mortal Kombat**, шедьоврите на *Capcom* издържат изпитанието на времето и са повече от актуални и игруеми и днес.

Макар и от една страна да имаме поводи за негодуване поради почти напълно отсъстващите екстри за отключване и липсата на онлайн съпорт, причините за радост определено са повече. Дори и погледнато от чисто колекционерска гледна точка, закупуването на **Street Fighter Alpha Anthology** и нареждането му на рафта до **Street Fighter Anniversary Collection** е задължително, имайки предвид цената от 20 Евро, срещу която ще получите перфектни портове на 5 класики, побрани на едно DVD за една единствена платформа.

ZANGIEF
GUARD
91
GUARD
R.MIK
50周年プロレ
A-ISM
MAX

55
CAMMY
KEN
LEVEL



по-добра от:

Capcom Fighting Evolution

Street Fighter 2

по-зле от:

9

Шедьовър

Визия » 9
Невероятен арт, изключително плавни движения и достатъчно детайлни персонажи и терени. Дори след толкова години SFA игрите изглеждат страхотно.

Звук » 7
Олд скуул до дупка!

Геймплей » 9
Феноменален! Няма по-точно описание. Единственият минус е липсата на достатъчно бонус екстри, но не е болка за умиране предвид качеството на портовете.

Test of Tim » 10
Street Fighter Alpha игрите си остават едни от най-добрите двуизмерни бойни игри, дори и през 2006!

Playstation 2
Платформи
Square Enix
Разпространител
Game Arts
Производител
JRPG

Grandia III

Рицарят в блестящи доспехи... поредният

Автор: **Jeru**

Честно казано, омръзна ни от игри, в които отделните елементи стоят толкова противоположно в скалата за оценяване, че все едно са правени от няколко различни екипа. Случаят с Grandia III е именно такъв.

КЛИШЕ!

Мдам, свикнали сме с малоумието на сценарии тип "спасяване на света" и много-много не се впрягаме, ама понякога ни идва в повече. В **Grandia III** поемаме контрола над Юки – младеж, обсебен от мания по самолетите и особено от фикс идеята да обиколи света, "летейки". Изпробвайки поредния летателен уред, той случайно се натъква на русокосо момиче на име Алфина, нуждаеща се спешно от помощ. Нашият Рицар в блестящи доспехи (тм), разбира се, се втурва да помага и така се забърква в огромна каша. Нататък нещата се развиват стандартно за този род истории. Проблемът със сценария не е, че е чак толкова тъп или скучен, а че му липсва завършеност – тъкмо когато започнем да се привързваме към някой персонаж - той вземе, че изчезне от сюжетната линия или в най-добрия случай се промъкне в някоя междинна анимацийка. Героите са сковани в стереотипа, по който се съставят почти всички персонажи в ролевите игри, но въпреки всичко са приятни и забавни. Като допълнителен минус отбелязваме крайната линейност и почти тоталното отсъствие на странични куестове. Това си е пасив за заглавието, имайки предвид свободата, която предлагат игри като **Dragon Quest VIII** и сайд-куестовете и скритите „дънджъни" във **Final Fantasy X**.

Най-добрата бойна система?

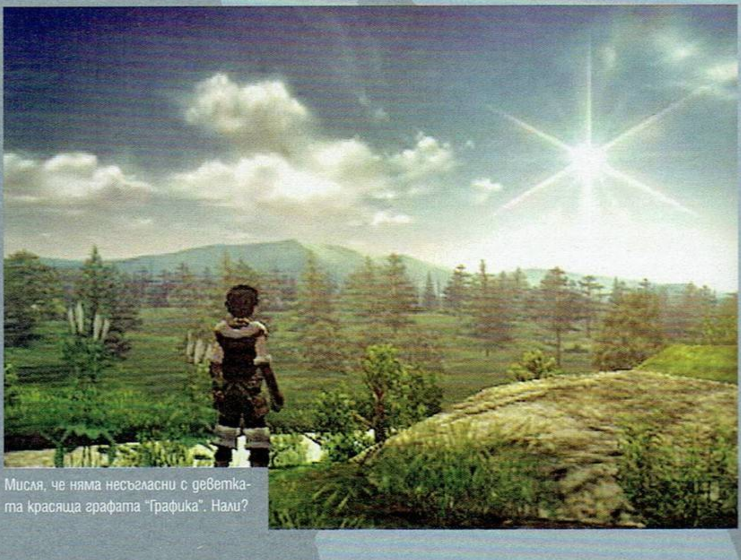
Причината, поради която **Grandia III** е задължителна игра, е изключителната ѝ бойна система – една от най-добрите за жанра за всички времена. Разработчиците от *Game Arts* толкова умело са съчетали тактика и динамика, че още след първото сражение няма да искаш да оставиш джойпада. Ако си играл Grandia Xtreme, знаеш какво да очакваш. Накратко – в горния ляв ъгъл на екрана се намира колело, наречено IP gauge. Около него са наредени портрети на героите и противниците. Всеки от тях се придвижва според инициативата си към индикатора, обозначаващ кога ще може да извърши действие. Тънкият момент тук е, че ако си достатъчно запознат вече с механиката и си развил добър усет за тайминга, посредством своите атаки и магии можеш да анулираш противниковите такива и да правиш ефектни и вързежни въздушни комбота. Изисква се прецизност при планирането на следващото действие и постоянно следене на IP gauge-а за максимална ефективност в битките. Всеки от персонажите разполага със собствен набор от специални и изключително деструктивни умения, плюс стандартни атаки и магии. При все всички приказки, които мога да изговоря обаче, единственият начин да разбереш колко гениално замислени и реализирани са схватките, е да ги видиш в действие.

Произволните и неочаквани срещи с неприятели са елегантно неутрализирани благодарение на факта, че постоянно ще виждаш заобикалящите те врагове и ще можеш да избягваш нежеланите сражения. Освен това ще имаш възможност да ги изненадваш в гръб (тълкувай го както намериш за добре).

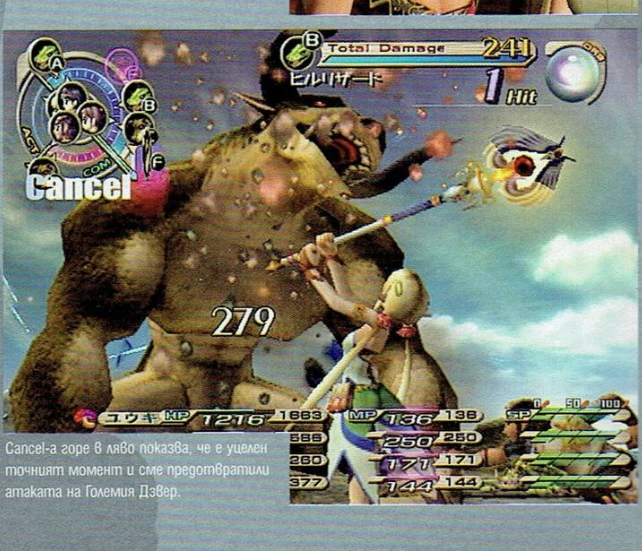
Системата на развитие е стандартна – вдигаш нива, показателите се повишават, получаваш достъп до нови специални скилове и заклинания.

По отношение на техническата част няма забележки. Персонажите са добре моделирани и страхотно раздвижени, а околната среда и терените са едни от най-красивите, които могат да се видят в игра от жанра за PS2. Не много на брой, но адски красиви и разнообразни местности ще видиш по време на приключението. Артът е много добър. Музиката е приятна (и незапомняща се), озвучението на персонажите е една идея по-добро от стандартното за жанра, което си е направо критика предвид трагичността при не-японските версии на този род игри.

В заключение, ако случайно очакваш от това заглавие от каталога на **Square Enix** епична и завладяваща история – ще останеш разочарован. Но стига да търсиш дълбочина и перфекционизъм при битките, много и динамичен екшън и часове абсолютно завладяващ фън – не му мисли, това е твоята игра! Едно добро RPG, с което да можеш да уплътниш времето до задаващите се хитове!



Мисля, че няма несъгласни с деветката красяща графата "Графика". Нали?



Cancel-а горе в ляво показва, че е уцелен точният момент и сме предотвратили атаката на Големия Дзвер.

7

Открояваа се

Визия » 9
Много добре раздвижени и моделирани персонажи. Смайващи визуално локации и местности.

Звук » 6
Приятни, но бързо забравими мелодии. Нелошо озвучен диалог.

Геймплей » 6
Прекалено клиширана история и персонажи. Много праволинейна и бедна откъм странични куестове. И все пак – приятна и увлекателна. Невероятна бойна система!

БОЙНА СИСТЕМА » 9
Една от най-добрите в жанра!

по-добра от:

Magna Carta: Tears of Blood

Shadow Hearts: From the New World

по-зле от:

Жанр Симулатор
Производител Namco
Разпространител Namco
Платформи PS2

Ace Combat Zero: The Belkan War

Перфектната смес от аркада и сим.

Автор: **MrAK**

Ace Combat Zero: The Belkan War всъщност е 6-тата част от поредицата на *Namco* **Ace Combat**. По същество тя не се различава особено от предшествениците си, но това в никой случай не я прави слаба игра. В случай че не си играл предишните игри, трябва да знаеш следното: **Ace Combat** е серия от симулатори на съвременни самолети. Основните разлики между тях и повечето други симулатори са две. Първо – изключително силният сюжет за заглавие от този жанр. Във всяка част историята е движещата сила в играта. Геймърът остава с нещо много повече от чувството, че лети само за да сваля самолети и да трупа точки. Напротив, у него се загнездва усещането за съпричастност към самата игра и героя, скрит в кокпита на самолета. Този факт значително покачва кефа от самото игране и прави съпреживяването с играта по-дълбоко. Фабулата в тази част на **Ace Combat** се върти около едно журналистическо разследване. Колегата по перо търси информация за един легендарен ас, летял по време на конфликта между Белка и Устия (оттук и Belkan War, а не от Балканите, каквато е инстинктивната асоциация). Играта всъщност е ретроспекция на разказите на очевидци за бойните полети на въпросния пилот с кодово име Пикси и неговия съекипник, в чиято кожа се намъкваш ти.

Другото, което откроява **Ace Combat**, е трудността. Всъщност играта се води симулатор по-скоро заради голямото разнообразие от реални самолети, върху които може да падне изборът ти. Иначе е по-скоро с аркаден геймплей. Дори на високо ниво на трудност и с изключено от настройките асистиране при управление пак ще ти отнеме минимално време да свикнеш с контрола над самолета, а и всичко останало като цяло. Да не говорим, че противниците в повечето случаи дори не си правят труда да избягват ракетите с голям обсег на действие, а самолетът ти може да носи по 80 ракети, безкрайно количество муниции за картечницата и да поеме 4-5 ракети, преди да бъде унищожен.

Как се развива една стандартна мисия в **Ace Combat Zero**? Излиташ, обикаляш няколкото локации с обозначени цели, унищожаваш де що мърда... и толкова. Но има и мисии, които не са толкова елементарни. През определен период от време – точно когато си мислиш, че си привършил със задачките – се появява някоя елитна част на противника. Вражеските асове са разположени в самолети, които в общия случай са по-бързи и маневрени от твоя и пилотират като зверове. Да ги свалиш си е сериозно предизвикателство. Имайки предвид и факта, че ако те унищожат, мисията започва отначало (няма чекпойнти или междинен сейв), вярвай – в момента, в който видиш анимацията на приближаващата се във формация група от летящи главорези, нещо ще те присвие в стомаха. Някои от мисиите траят по половин час и вероятността да ти се наложи да преиграваш отначало само защото накрая някакъв гъзар със Су-31 ти е подпалил задника, е крайно неприятна и вдига адреналина. Играта е линейна, само от време на време ще имаш възможност да избереш каква точно мисия да приемеш при някоя по-голяма офанзива. Дали да поразяваш наземни цели, да пазиш пехотата от въздушните удари или просто да се метнеш в мелето на dogfight-а с първата ударна част.

по-добра от:
Jetfighter
F-16 Falcon
по-зле от:

Заговаряйки за самолети, в **Ace Combat Zero** ще избираш между голям набор прихващачи и изтребители. Като започнем от шведския *J-1*, минем през руските *МиГ-21* до вездесъщия *МиГ-29* и *Су*-тата, та до *Eurofighter*, *Mirage* и американските *F-14, 15, 16*, дори и *F-117 Stealth*. За да придобиеш някой самолет, трябва първо да си го свалил в битка, а после да си натрупал необходимите точки, за да си го "купиш". Точки се трупат с поразяване на всяка цел. Специалните въоръжения се пазаруват по аналогичен начин.

Та? Ами, можем само да ти препоръчаме **Ace Combat Zero**. Играта е лесна за усвояване и много приятна, историята тласка напред и приковава вниманието на играча, мисиите са интересни, с изключително интензивни и надъхващи въздушни сражения. Има поддръжка и на мултиплейър – както срещу противник, така и кооперативни мисии на split screen. Enjoy!

8
Отлична

Визия » 9
Страхотен детайл както на самолетите, така и на наземните цели. Ако я имаше за PC, сигурно щеше да е още по-красива.

Звук » 9
Ако имаш възможност за съраунд, няма да съжаляваш.

Геймплей » 9
Интензивни и надъхващи въздушни битки. Възможност за избор измежду много реални машини и въоръжение.

Трудност » 3
Непривично лесна за симулатор. Всъщност ниската трудност носи аркадния привкус в играта.

PSP
Платформи
Capcom
Разпространител
Capcom
Производител
3rd person action rpg
Жанр

Monster Hunter Freedom

Където гигантският меч среща огромния дракон

Автор: **fall**

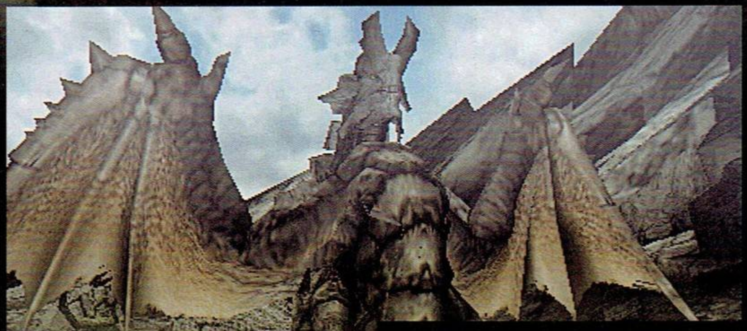
Може би си забелязал – политиката на *Sony* по отношение на конзолния пазар през последните години е меко казано странна. Всичките глупости, които се изговориха покрай пословичния PS3, както и доколко финалният продукт ще отговори на обещанията, ги оставяме настрана – там бъдещето ще има думата – гризат ни едни ми ти съмнения, ама хайде. Плеядата безумия, натворени по повод любимото PSP обаче няма да ги игнорираме. *Sony* сякаш все още не могат да решат какво искат да го правят – продължават да добавят функции, които никой не иска, а библиотеката от заглавия изостава. Или поне така беше доскоро. За огромно удоволствие на всички фенове и притежатели на портативната конзола, през последните месеци се наблюдава невиждан наплив от качествени и дори ексклузивни заглавия, който връща позагубения сексапил на PSP. Такова заглавие е и **Monster Hunter Freedom.** Избъркано по онази магическа формула, способна до такава степен да зариби играча, че да цикли ден и нощ и да не му пука за огромната купчина недостатъци, изпречващи се на пътя му. Накратко: „мобилното" **Diablo** е вече тук!

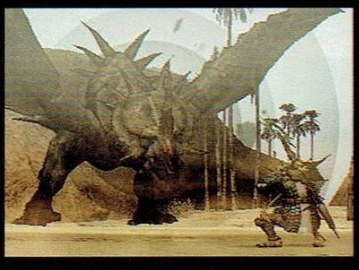
Бърза проверка показва, че **MHF** е порт на не дотам известната у нас **Monster Hunter** за PS2, която се радва на доста голям фенклуб на запад. При това мобилната версия добавя всички екстри от изадения само в Япония експанжън **MHG**. В основата си **MHF** е екшън от трето лице, в който поемаш ролята на млад ловец на чудовища. Започваш от нулата и трябва да се издигнеш в йерархията на гилдията – без някаква конкретна сюжетна цел, а единствено за собствен кеф. То сюжет на практика и няма, но пък повярвай, изобщо няма да ти пука за това. Действието се развива в някакъв псевдо-праисторически свят, в който се мотаят динозаври и дракони, а хората, освен мечове, размахват пушки и строят оръдия. Център на действията ти е малкото селце Кокото, което представлява 5 къщи на кръст, но в тях са ситуирани основните търговци и шефовете, които ти възлагат различни куестове. Именно куестовете са есенцията на играта и се разделят на *ловни* – където трябва да убиеш едно или повече чудовища за определено време; и *събирателни* – в които трябва да намериш дадена... хм, суровина – обикновено забутана на ужасно опасно място.

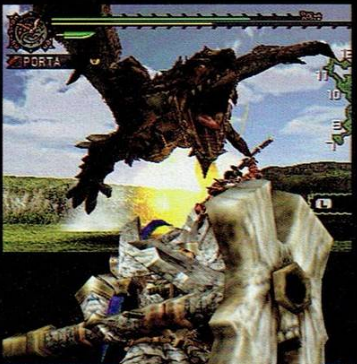
Дотук не звучи като нещо кой знае какво, и не е, обаче *Capcom* са напипали правилната формула, в резултат на която играта има колосално пристрастяващо действие. Тя е много проста – убивай чудовища, прави си по-добри оръжия, с които да убиваш по-силни чудовища, за да направиш още по-силни оръжия и т.н. Крафтинг потенциалът на играта е огромен. На практика всеки предмет може да бъде изработен, стига да притежаваш подходящи материали. А тях ги придобиваш – естествено – от труповете на убитите монстъри. Най-мощните оръжия и брони се получават само срещу трофеи от големите дракони, които се убиват много, ама *много* трудно. Из картите има и огромен брой места, където могат да се наберат билки, гъби, да се копаят минерали и руди, да се лови риба, въобще – на разположение са достатъчно полезни занимания. Назобаните суровини и материали могат да се комбинират в повече от 100 предмета, всеки от които намира някакво приложение при лова, а без някои от тях – като капаните и различните бомби – определени мисии са буквално невъзможни. Тук трябва да отворим скоба, за да подчертаем, че редките суровини се падат трудно – обикновено трябва да се убие някое чудовище по определен начин – и това прави потенциала за преиграване огромен. Допълнителен бонус е възможността да се впуснеш в *ad hoc* приключение заедно с още трима приятели, като плюсовете от отборната игра и комбинациите между различните класове ловци са адски много.

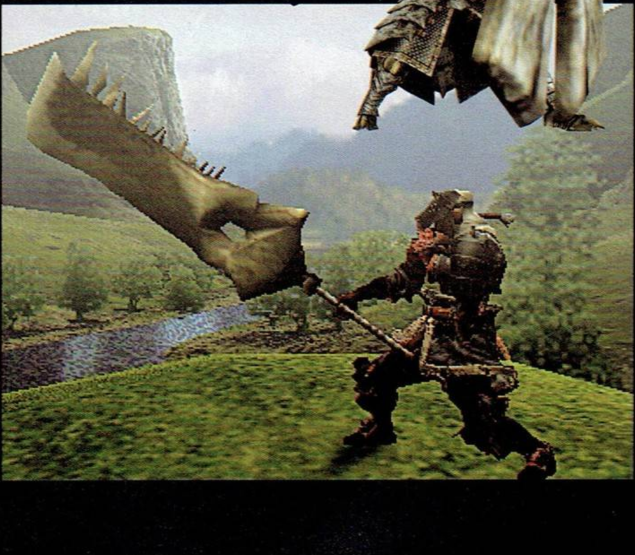
В техническо отношение MHF е по-добра от PS2 версията. Графиката е в приятен аниме стил, а незапомнящото се озвучаване е поне прилично. Проблем в играта представляват не особено чувствителното управление, ужасяващата камера и липсата на lock-on система, но пък учудващо – с тях се свиква.

Което идва да те убеди, че действително си говорим за едно великолепно във всяко едно друго отношение заглавие. Не се чуди, направо грабвай!









по-добра от:
Всички ловни симулатори
може би MH2
по-зле от:

7

Открояваш се

Визия » 9
Красиви и детайлни модели, пищни пейзажи, впечатляващи гигантски дракони.

Звук » 7
Забавни маршови мелодийки, чудовищата реват, както биха ревали динозаврите, предполагам, гласове почти няма

Геймплей » 7
Доста неудобно управление и допотопна камера срещу огромен пристрастяващ потенциал.

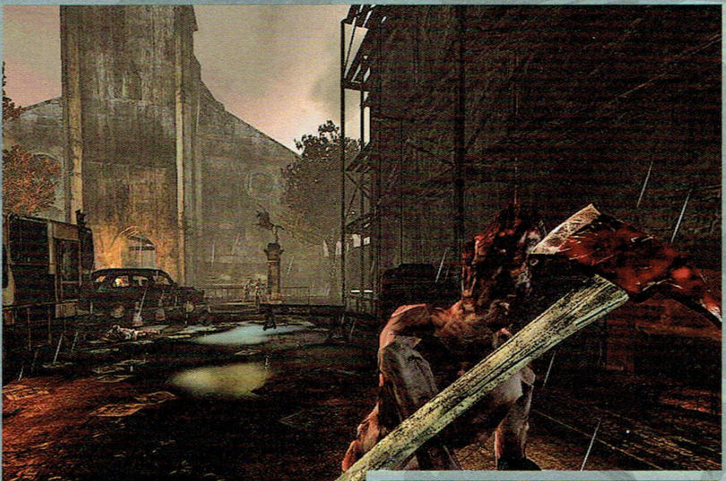
Идиотия, която не сме правили в друга игра» 10

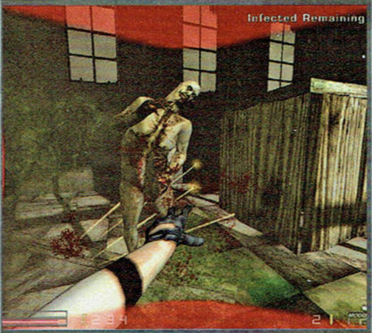
KILLING FLOOR

HTTP://WWW.KILLINGFLOOR.FREEDOMSNET.NET

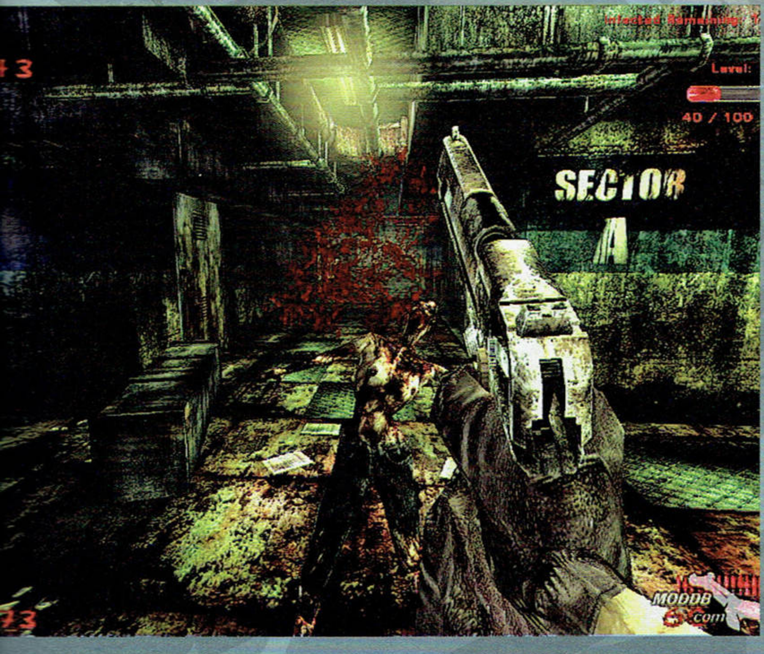
МОД ЗА: UNREAL TOURNAMENT 2004: [ВЕРСИЯ: BETA 1.0]

По причини, които в момента ми убягват съм пропуснал да представя **Killing Floor**, който като цяло се плъзна малко под полезрението на мод комюнитито. Разработката му започна преди над две години, първоначално като мод за **Battlefield: Vietnam**, а в последствие – като такъв за **UT2004**, на базата на който и излезе beta 1.0. Сега, с наближаването на датата за бета 2.0 нещата изглеждат обещаващи. **KF** е едновременно сингъл и мултиплейър мод, заимствал цялата си среда от **Resident Evil** и най-вече от филма „*28 Days Later*", защото действието се развива в пренаселения с не-мъртви Лондон.

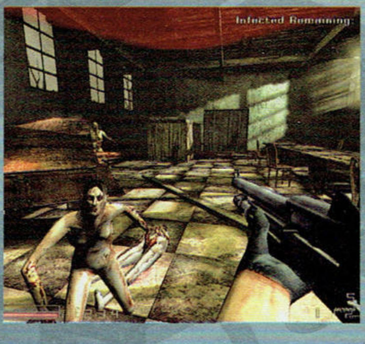




Стрелянето по зомбита отдавна не е игрална новост, но за сметка на това когато се направи както трябва, винаги е забавно. Малкият екип определено се е справил с тази задача, и въпреки че реализацията не е перфектна, играта определено има атмосфера. Чието създаване – няма как да не го отчетем – явно е било доста трудна задача, защото **UT2004** съвсем не е най-подходящият енджин за създаване на мрачна и подтискаща околна среда.



Количеството труд, необходимо за постигане на подобен резултат би бил значително по малък с – примерно – **Doom 3** като платформа, най-малкото заради много по-реалистичното осветление. Въпреки това фактите са на лице – от картите на **Killing Floor** лъха тягостно чувство за обреченост, до голяма степен подпомогнато от качествено озвучаване и най-вече - от избора на добре пасващи музикални парчета. Самият геймплей? Ами в сингъла основно ще бягате в опит да стигнете следващия чекпойнт, но той си е по-скоро пълнеж. Истинската забава е в единствения режим за мулти, в който заедно с няколко души трябва да оцелеят максимално дълго срещу прииждащите вълни от разнородни зомбита. След края на всяка вълна убитите риспоунват, а оцелелите биват възнаградени с точки. Те могат да бъдат похарчени за закупуването на оръжия, аптечки, брони и най-вече муниции, които никога не стигат. Има хладни оръжия, помпи, карабини и дори снайпер и базука, но трябва се внимава в избора им заради картата, а и заради максимално позволеното тегло. Зомбитата не са сред най-умните, но компенсират това с количество, а като допълнителен „бонус" играчите започват да накуцват и да се мъкнат адски бавно с намаляването на кръвта им. Миг невнимание – мъртъв до следващата вълна. По моделите на персонажите има какво да се желае, но нова версия се очаква скоро. Бъдете предупредени – **KF** не е разходка в парка и предлага солидно предизвикателство, най-малкото защото само оръжията с оптика имат мерник. Но пък ако хората около вас вече не искат да играят **Unreal**, защото много ги биете – предложете им заедно да отстреляте малко тълпи. Кеф, доказал се с годините.



CAR BALL

МОД ЗА: UNREAL TOURNAMENT 2004
(ВЕРСИЯ: BETA 2.6)

HTTP://WWW.CARBALL.NET/CB26

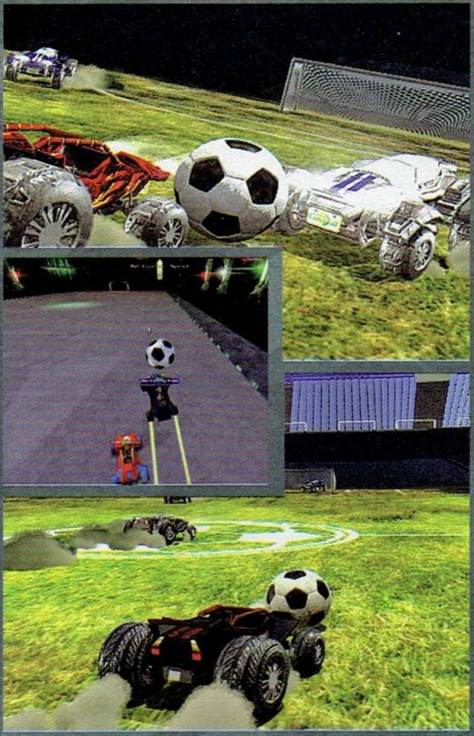
И Съвсем в духа на Световното първенство бяхме зарадвани от нова версия на Car Ball, включваща множество нови карти и фиксове.

Става дума за извънредно шантава комбинация между Re-Volt и футбол. При всичкото въображение на левъл дизайнерите из Unreal комюнитито, картите на CB до голяма степен си остават вариации на тема футболен стадион, най-малкото защото на тях задължително има два врати. На разположение са четири различни возила, като играчите могат да променят множество неща по външния им вид, като цвят, размер гуми, текстури и прочее глезотии. Всичко това – от удобно ингейм меню. CB определено не може да се мери с NFS серията, още по-малко със Световното, но пък със сигурност е приятно забавление.

По самите терени са пръснати солидно количество пауър-ъпи, всеки от които има нормален и алтернативен вариант, а всяка кола, от своя страна, може да носи максимум до три такива. След като ги изразходвате може да си вземете нови, но това всъщност не е чак толкова съществен геймплеен момент.

Акцентът е поставен върху търкалянето и добутването на смешно голяма и безумно подскачаща топка във вратата на другия отбор. Успеете ли да се докопате до сървър с десетина души, ви обещавам, че много ще се хилите. И един съвет: останете ли в защита, си пазете ракети – много по-лесно е да се уцели и избие топката, отколкото да бъде убит съответния „нападател".

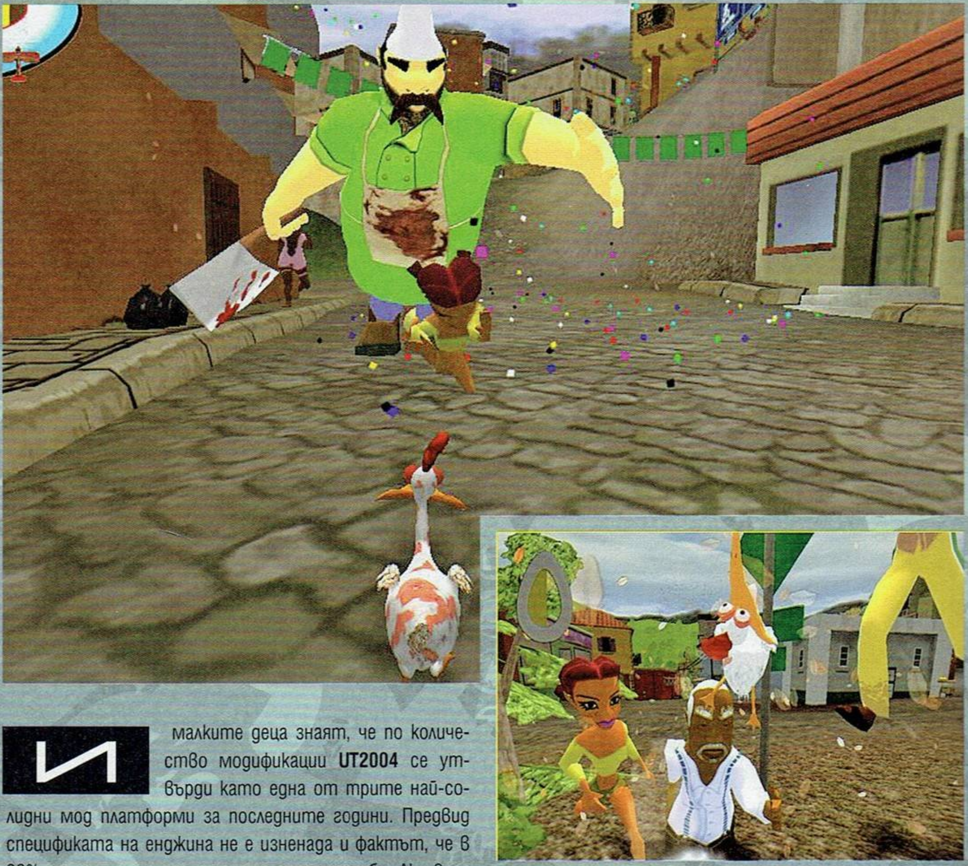
Съдии за щастие няма, а взривяването на врага винаги е от полза. Жалко, че това не се прилага в истинския футбол...



CHASE THE CHICKEN

МОД ЗА: UNREAL TOURNAMENT 2004 (ДЕМО)

HTTP://WWW.CHASETHECHICKEN.COM



И малките деца знаят, че по количество модификации **UT2004** се утвърди като една от трите най-солидни мод платформи за последните години. Предвид спецификата на енджина не е изненада и фактът, че в 99% от тях е замесена голяма доза стрелба. Ако вече не сте се досетили, **Chase the Chicken** е останалият 1%. Определянето на жанра му е сложна задача, но с повече въображение може да се окачестви като кръстоска между рейсър и джъмп-енд-рън.

Условно.

Играчът се въплъщава в кожата/перушината на пиле с името *Chase*, което следва да управлява от перспектива в трето лице. Стартът на играта ви сварва в тъмна кухня, а огромният готвач и ножовете по стените не вещаят нищо добро. След като си плюете на трипръстите краченца и излезете на улицата, разлютеният кулинар в типично комиксов стил излиза заедно с част от стената и преследването започва. Целта – да претичате през градче от мексикански тип и да се доберете до самолетна писта, където ви очаква спасението. Демото предлага само едно ниво, но то е с прилични размери и множество улици, а пътят до крайната цел ще се наложи да откриете сами. През цялото време по петите ви е готвачът, а при всяко негово провикване околните граждани ненужно се ентусиазират и се присъединяват към кръвожадната тълпа. Защо ли? Има ли значение?! Вие сте малко пиле, преследвано из прашен град от шантави персонажи, сякаш излезли от кошмарите на Дисни, всичко това в с остра доза cell shading. Пернатите не разполагат с никакви специални умения и *Chase* не прави изключение – можете да тичате, скачате, спринтирате, да отскачате встрани, да снасяте яйца право зад вас, за да подхлъзнете преследвачите си и да махате с крилца. Последното в някои случаи помага при падания от високо, но в останалото време си е просто... ми махане с крилца. В горния ъгъл на екрана винаги има индикатор с формата на яйце, а „жълтъкът" представя едновременно вашата кръв и стамина, която се изразходва при спринтиране и снасяне на яйца. По картата е разхвърляна храна, която възстановява стамината, както и други пилета, които играят ролята на чекпойнти, където се съживявате ако ви докопат. А последното ще се случва често.

На пръв поглед **Chase the Chicken** не е нищо особено, но в действителност е простичко, забавно и динамично изживяване, а гениалността се крие именно в простите неща. Колкото и да ми е странно да го кажа, тази симпатична модификация е напълно подходяща за малки деца. Що се отнася до про-тата – е, те поне могат да си мерят най-добро време.

PLAN OF ATTACK

МОД ЗА: HALF-LIFE 2 (PUBLIC BETA 0.4)
HTTP://WWW.PLANOFATTACKGAME.COM

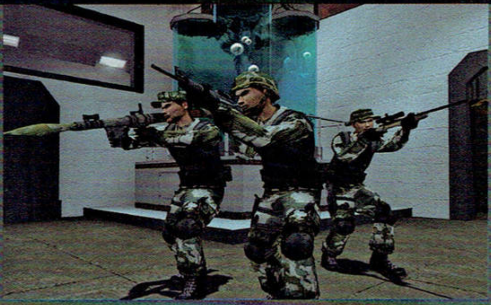
Ако не ме лъже паметта, **Plan of Attack (PoA)** беше първият мод за **Half-Life 2**, който извади публична бета. Веднага стана ясно, че работата е попретупана и проблемите са безброй, поради което не сме си правили труда да ви го представяме. Оттогава измина година и нещо, доста вода изтече и основните недомислици са позаличени. Резултатът от което е, че в настоящата бета 0.4 **PoA** вече не е просто интересна концепция без покритие, а реално става за игра.

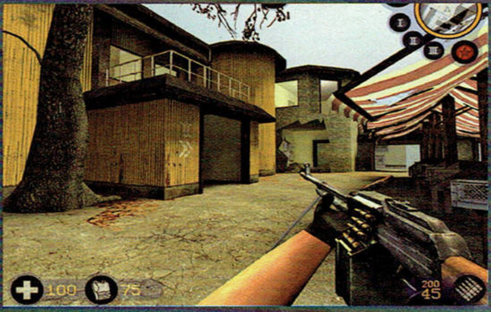
С някои уговорки, разбира се.

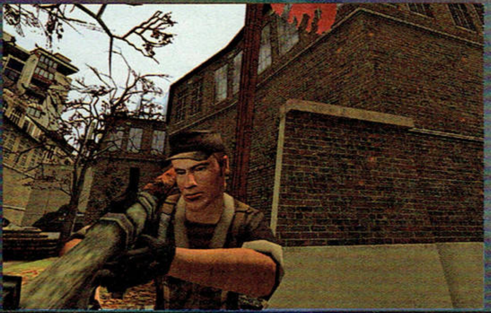
Форматът е мултиплейърен и действието за кой ли път се развива в близкото бъдеще, когато американците леко са гризнали дървото и се мъчат да опазят драстично намалялата си територия от милициите на Китай, Русия и прочее доброжелатели.

Два отбора, една карта, рундове без риспоун, печелене на пари и закупуване на оръжия. Още **Counter Strike**, ще кажете вие. И ще познаете, но само донякъде.

Няколко ключови елемента отличават **PoA** от сивата маса **CS** клонинги. На първо място това са пораженията – играчите умират доста трудно и са необходими доста повече от 2-3 изстрела за да ликвидирате опонента. Тази аркадност всъщност е добре дошла, и то не само защото по този начин престрелките са по-продължителни и забавни, а и защото допринасят за по-напрегнат геймплей. На всяка карта има определени обекти, които трябва да се контролират/взривят, като във всеки рунд отборите си разменят ролите, а атакуващите избират коя цел да ударят. Успешното изпълнение на целите води до три възможни бонуса – печелене на пари, с които всеки рунд закупувате оръжия, намаляване на парите на врага или придобиване на експириънс. С помощта на последния играчите, разделени в четири класа, качват нива и отключват нови оръжия или подобряват даден свой параметър. Максимумът на левълите не е голям, но разликата е осезаема и прибавя допълнителен стимул за победа. Всичко това е чудесно реализирано, но трески за дялане има. Картите са добре замислени, но леко постни, арсеналът е приличен като количество, на леко недодялан откъм реализация при визуализирането и озвучаването на оръжията. Моделите на персонажите са красиви, но не могат да се мерят с тези в **CS: Source**. Тези проблеми не са маловажни, но всъщност не вредят на самия геймплей. Следейки историята на бетите дотук, мога да кажа, че бавно, но неминуемо настъпват подобрения на всички фронтове, а дозата разнообразие си струва изтърпяването на някоя и друга досадна недоизпипаност.







COUNTER ORGANIC REVOLUTION

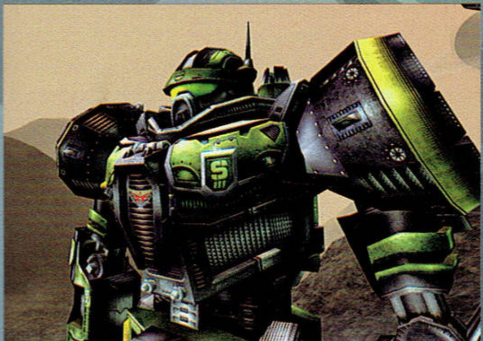
МОД ЗА: UNREAL TOURNAMENT 2004 (ВЕРСИЯ: BETA 1.1 FINAL)
HTTP://WWW.CORPROJECT.COM

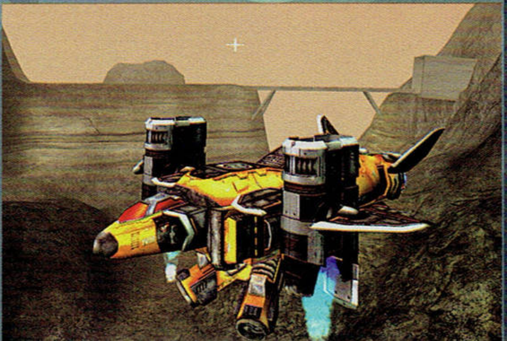
За **Counter Organic Revolution (COR)** няма какво толкова да се каже. Трудно е и да се правят някакви сравнения, защото – поне сред модовете – той няма аналог.

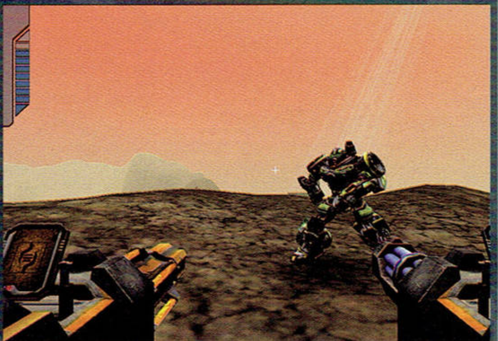
В тази чисто мултиплейърна модификация, играчите пилотират хуманоидни бойни роботи, способни да се трансформират в превозни средства от различен характер. С една дума – *Transformers*. Авторите са си направили труда да вкарат прилична история и много подробно и качествено обучаващо ниво, което напоследък е рядкост дори при големи заглавия.

Историята: в далечното бъдеще **GHC (Great Human Council)** се опитва да потуши въстание на минни роботи, наричащи себе си **COR**. Двете фракции разполагат с коренно различни машини, всяка - с уникални характеристики. Някои от тях се трансформират в летящи чудесии, други в бъгита и дори танкове. До някаква степен могат да бъдат разделени на леки, тежки и летящи. В "трансформирания" си режим те ползват само уникалния си арсенал, а в хуманоидна форма могат да екипират до осем различни оръжия – по четири във всяка ръка. Подобно на **Mech Warrior** серията, оръжейните системи генерират топлина и трябва да се внимава с прегряването. Правилото е ясно – повече щети, повече топлина и по-малък темп на стрелба, но реално има оръжия за всяка ситуация. Можете да преобразувате робота си във всеки момент и – примерно – ако работата стане дебела. Геймплеят е извънредно надъхан и забързан, картите са огромни и леко постни, но по тях има разхвърляни станции за ремонт и смяна на роботи и оръжия, така че екшънът да не спира за твърде дълго. Техническата реализация на **COR** е на много високо ниво и неслучайно разработката му вече спря – почти целият екип бе нает на работа из различни гейм студиа.

Но дори настоящата версия е повече от достатъчна, за да убиете няколко дни, особено ако ви е мъчно за **Mech Warrior**-ите.

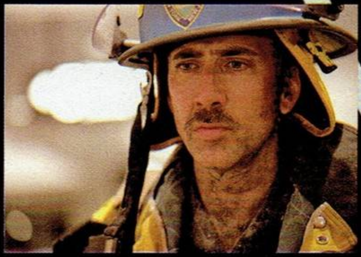






The Wicker Man

Сравнително свободен римейк на хорър класиката от 1973 година. С Никълъс Кейдж, който този месец видимо е решил да окупира ъпкаминг рубриката ни. Режисьор е французинът Нийл ЛаБют, който с този филм прави доста изненадващ завой в кариерата си, строго фокусирана до момента върху дисекциите на грубата сексуалност (Your Friends & Neighbours, Nurse Betty, Possession и още един-два, които не си гледал, ама са в същия дух). Сюжетът разказва за някакво злокобно езическо общество, което самоотвержен шериф ще трябва да пребори. Или нещо такова. Честно казано, единственото което помним от оригинала беше, че участваше Кристофър Лий. Който е нещо като хорър еквивалентът на Джена Джеймисън, така че много ни кефи.



World Trade Center

Противно на всичките ми прогнози, патриотичната драма за трагедията от 9/11 се забави извънредно много. Но в крайна сметка – не ни подмина. След изключително грандиозен кастинг, воден от истинския сержант Джон МакЛофлин, който скромно е трябвало да открие филмовия еквивалент на Американският Герой (TM) – демек, човекът, който трябва да изиграе МакЛофлин – в крайна сметка се стига до извода, че въпросният човек е Никълъс Кейдж. Което, само по себе си, е доста добра новина, защото сред другите спрягани имена са били Кевин Костнър, Денис Куейд и Харисън Форд. Иначе трейлърът ни се стори по-скоро топъл и човешки, отколкото мегаломански и американски. На онази сцена с писмото до любимата дори ни стана тъжно. Пък и все още наивно вярваме в таланта на Стоун, опитвайки се да избием с големи количества водка Александър от спомените си. Ще видим...

Ghost Rider

Екранизация по една от любимите ни комиксови серии на Марвъл. От Марк Стивън Джонсън, режисирал не по-малко любимия ни Daredevil. Познай кой е в главната роля.

Иначе ефектите изглеждат шаренки, а Ник стои повече от добре като Джони Блейз (най-големият ташак е, че пичът е голям фен на комикса и си има татуировка на Ghost Raider, която е трябвало да бъде прикрита за снимките). Само онова латентно гейче Уес Бентли нещо не ни се връзва с образа на юбер злодея, но то в крайна сметка не можеш за всяка комиксова екранизация да вземеш Колин Фаръл.

Nacho Libre

Napoleon Dynamite, който има твърде голяма вероятност да не си гледал, просто защото никой не се е осмелил да го внесе, е един от най-дебилните гийкски филми, които са ни попадали. Но с този тук режисьорът съвсем сериозно заплашва да се самонадскочи с умилително дебилната история на мексикански свещеник, който става кечист, за да спечели пари за сиропиталище. Прочее, дори дълбокото социално послание е гавра, така че не се подвеждай по горното изречение – Nacho Libre ще бъде толкова просташки, че на негов фон Американски пай ще ти се стори лиричен и елегантен като Сън в лятна нощ, помни ни думата. Дори статичният кадър с Джак Блек от обложката ни разплаква от смях, а самият трейлър направо убива с олигофренията си. Гледай на своя отговорност

Snakes on the Plane

Режисьорът на Final Destination 2 очевидно се е почувствал преебан, че в сикуъла му е нямало самолетни ужасии, за разлика от оригинала, и с новия си филм компенсира. Сюжетът, прочее, ти е разказан още в заглавието, а за Самюъл Джаксън в британския Maxim наскоро беше организирана акция – да му се съберат пари, за да спре да участва във всяко говно, което му предложат. Като гледам – има си нужда.

8

9

X-Men: Последният сблъсък [X-Men: The Last Stand]

Жанр: по-добрият комиксов филм
С участието на: Хю Джакмън, Хали Бери, Йън Маккелън, Патрик Стюърт, Фамке Янсен, Вини Джоунс (който е ебахти пича)
Режисьор: Брет Ратнър (Час Пик 1&2, Червеният дракон)
Сценаристи: Саймън Кинбърг (Мистър и Мисис Смит) и Зак Пен (Електра, Фантастичната четворка)
Официална страница:http://www.x3movie.com/

Комиксов филм” вече отдавна не е синоним на особено тежка интелектуална прокоба. Ви като Вендета и Син Сити доказаха, че разказите в картинки могат да бъдат нещо много повече от визуални ефекти на килограм, Спайдърмен и Х-Мен сериите, от своя страна, напомниха, че попаднали в правилните ръце, килограмите ефекти всъщност изобщо не са пречка пред създаването на качествена лента, а дори и разни малки, останали встрани от боксофисните върхове продукции, като Константин, Деърдевил и Хелбой се отчетоха в критическите анали с оценки над средните. В крайна сметка белите ограничители на разказите в картинки бяха разчупени, скептицизмът ни пред въпросното “комиксово кино” обидено отиде да гледа Доктор Живаго и да рони сълзи за пропиляното ни зрителско достойнство, а детинската радост от четенето на шарените книжки и гледането на още по-шарените анимационни серии се завръщаше отново и отново в мрака на киносалона.

Една от върховите точки на комиксовите екранизации (от шарения тип, де; Ви и Градът са си съвсем друга класа) обаче дойде от неочаквано място. Че Х-Мен са ни адски любима сапунка с мутанти, във всичките й форми, смятам е ясно. Но да събереш на едно място сценаристът, изсрал Електра и Фантастичната четворка и режисьорът на Час Пик, който винаги е снимал филмите си с финеса и елегантността на страстно ебящи се мамути... да събереш подобни идиоти и от задружните им усилия да получиш толкова добър филм някак просто не е прилично.

Честно казано до такава степен занемях пред Последният сблъсък (който, прочее, изгледах три пъти в рамките на една седмица), че ще ми се наложи да дам думата на колегата Роланд, който - при все, че видимо е еректирал от фенщина - поне е запазил дар словото си. Аз ще отбележа само едно: при все уважението ми пред Брайън Сингър, именно Ратнър трябваше да седне на режисьорското столче, за да ми припомни, че X-Men е разюздана и адски забавна комиксова вакханалия, с много и колоритни персонажи, а не нещо като Хотел Руанда с мутанти. Както ще ти каже и колегата по-долу – дори да оставим настрана несъмнените кинематографични качества на Последния сблъсък (при все че визията на моменти буквално те намазва на филийка, припомняйки ти как си се пулил за първи път на СиДжи ефектите от втория Терминатор, примерно) – това е филм, който успя да върне детския ми възторг от подобни супергероични ленти, да отмие с лекота трупания с години рецензентски цинизъм, да ме накара да викам за наш’те, ‘щото са пичове и да симпатизирам тайничко на лошите, ‘щото са по-куул.

Да събере в едно двама души, които мислех, че са се разделили завинаги – десетинагодишният Сашо, зяпащ с телешки възторг записани от сръбската телевизия Х-Мен серии и тридесетинагодишният Снейк, който предпочита да прави фройдистки анализи на супергероичните образи, разкриващи комплексите на създателите им. И който гледа с презрение на всякакви детинщини.

Никога не съм вярвал, че ще го кажа, но... Благодаря ти, Брет.

Включване на щатния ни X-men гийк, Roland:

За мен това безапелационно е най-добрият от трите филма. И причината е не толкова в обективните му качества, колкото в общото “мутантско” усещане. Майната му на реализма, на алегориите с потиснатите малцинства и на умереността на силите, за да не изглеждали анимационни и детински. Това е истинският X-men – Магнито, който движи целия Бруклински мост, за да се пренесе до Алкатраз, не защото една платформа няма да му свърши същата работа, а защото може; Фениксът, който няма нищо общо с образа си от комиксите, но пък може да унищожи цял град с поглед.

Ефекти, свръхсили, дисбаланс, хаос и брутална, епична музика. Един комиксов филм няма нужда от реализъм и умереност. Има нужда от абсурди, глупости и фатални реплики. Има нужда от много светлини, типично комиксови пози като Магнито, мятащ коли с мисълта си и Пайро, който ги подпалва с фешън извивки на китката. Има нужда от апокалиптични събития и от Фамке Янсен, която те гледа с тези черни очи като някакво създание, древно колкото вселената и събрало в себе си мъдростта и омразата на милион изпепелени от стихията животи.

Ей това искам аз от един комиксов филм, защото това са комиксите. И третият X-men ми го даде.

3

Поличбата 666 [The Omen 666]

Жанр: мноо тъп хорър, от любимите ни
С участието на: Джулия Стайлс, Лив Шрайбър, Дейвид Тюлис и едно чаве
Режисьор: Джон Моор (В тила на врага, Полетът на Феникса)
Сценаристи: Дейвид Селцър (Водното конче)
Официална страница: http://www.theomenmovie.com/

Че ще бъде неприлично тъп беше ясно още от трейлъра с олигавения питбул и умствено изостаналото чаве на люлката, която от своя страна – явно в опит да спаси донякъде ситуацията – скърцаше демонично. Но че ще бъде чак толкова безбожно – пардон - безсатанински тъп, не съм очаквал.

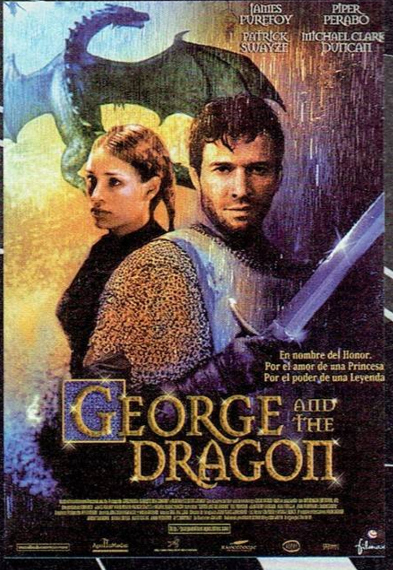
Идеята, смятам ти е ясна. В календара се навъртат три шестици и се пръква Антихристът, с което се полага началото на армагедонните премеждия на човечеството. Римейква се лента от преди точно тридесет години, когато пак са си имали три шестици в датата, но пък са си имали и някаква ясно изразена идея за филммейкинг, която тук видимо отсъства.

За сметка на това ще имаш съмнителното удоволствие да се насладиш на кошмарна актьорска игра, писан в клозета - по време на особено скучен запек - сценарий, гумени демони и бутафорни кървища в стил – бай Стамат изтърва кофата с червената боя, докато боядисваше фасадата. Черешката в тортата се поделя между идеята, че Европейският съюз е един от знаците на Апокалипсиса (знаех си аз) и невинното хлапе, получило по незнайни причини ролята на Деймиън, което е толкова сладко в отчаяните си опити да излъчва нещо злокобно, че на човек му иде да му даде близалчица и после да го изхвърли с ритници от снимачната площадка. Всъщност, като се замисля, един презерватив от трийсетина стотинки или поне един своевременен аборт би спасил Сатаната от твърде голяма излагация.

4

Джордж и последния дракон [George and the Dragon]

Жанр: Би... не, пардон – Си-Мууви
С участието на: Джеймс Пюърфой, Пайпър Парабо, Патрик Суейзи, Майкъл Кларк Дънкан, Вал Килмър
Режисьор: Том Риив (Diggity: A Home at Last)
Сценаристи: Том Риив и Майкъл Бъркс (Diggity: A Home at Last)
http://www.georgeandthedragonmovie.com/



Така и не можах да схвана защо го пуснаха по кината, а не в кварталните видеотеки (по възможност – с намаление), при положение, че от лентата на Риив се носи онази специфична "директно за видео"-смрад, но явно българското киноразпространение крие за мен тайни, пред които Шифърът на Леонардо изглежда като ребус от вестник Нов Фолк. Големият екран някак грозно набива на очи едропикселните ефекти и големият сюжетен туист с двестатинакилограмовия Майкъл Кларк Дънкан, когото, прикрит от една пластмасова черна броня, ние следва да смятаме за героя на Вал Килмър. Пък и да се преебеш с шест лева не е шега работа. Така очевидно няма да можеш да се израдваш пълноценно на дебилията (апотеозът е серящият до целуващата се влюбена двойка кон) и да оцениш по достойнство факта, че актьорите видимо се забавляват, снимайки се в нещо неподправено долнопробно.

В крайна сметка, Джордж и драконът е толкова обезоръжаващо тъп, че на правилния алкохолен градус и в добра компания, може да те забавлява истински. Само недей да го гледаш на кино, че си е срамота, нали се разбрахме.

5

Страшен филм 4 [Scary Movie 4]

Жанр: пародия
С участието на: Ана Фарис, Крейг Бирко, Реджина Хол, Майкъл Медсън, Бил Пулман, Кармен Електра
Режисьор: Дейвид Зъкър (Има ли пилот в самолета, Голо оръжие, Строго секретно)
Сценаристи: Джим Ейбръмс (Има ли пилот в самолета, Голо оръжие, Строго секретно, Смотаняци) и Крейг Майзин (Страшен филм 3)
Официална страница:http://www.scarymovie.com/

Става. Поне е по-смешен от последните два. За да схванеш вица, е добре да си гледал Война на световете, Убийствен пъзел, Гняв, Селото и Том Круз при Опра. Ебавката с Планината Броукбек ще я схванеш и без да си запознат с филма, така че не е нужно да си го причиняваш.

Пък и хорърът на моменти се излага толкова много (продуцентите на Saw III са купили декора с банята от този филм, за да снимат в него, представяш ли си?), че не е лошо Зъкър понякога да му втъква някой едър, рунтав и пародиен, та да го отрезви малко. Но от друга страна, предвид факта, че догодина излиза Пета серия, на човек му се прищява тия хора да изпародират сцената с двуцевката в кенефа от The Hills Have Eyes и да отърват от себе си, докато все още има поне грам живец в тази поредица.

5

Империята на вълците [L'Empire des loups]

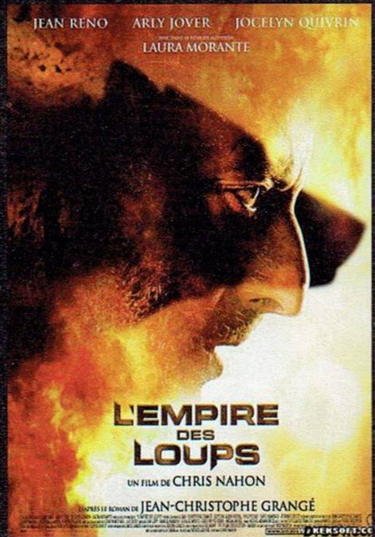
Жанр: трилър
С участието на: Жан Рено, Арли Жове, Жозелин Киври
Режисьор: Крис Наон (Целувката на дракона)
Сценаристи: Кристиан Клавие, Жан-Кристоф Гранже, Франк Оливие и Крис Наон
Официална http://www.lempiredesloups.com/

Предишният, дебютен филм на Крис Наон беше Целувката на дракона. Този не е много по-интелигентен, при все че видимо му се иска. Във всеки случай Наон ще си остане поредният грях във вече стремително набъбващия списък с такива, на Люк Бесон. Който явно твърде много държи да докаже, че френската филмова машина може да произвежда глуповати екшън-трилърчета с постоянство, на което и Холивуд може да завиди. Факт е, че предадени на езика на Юго и с европейски декор, американските би-филмови клишета все още успяват да изглеждат интересно и екзотично, но все пак е някак обидно. Всъщност мосю Бесон, чието име вече се хили доволно от всеки трети френски филм в последно време, шокиращо, няма нищо общо с Империята. Просто Наон е поредното му подопечно франкенщайнче, надушило в сравнително високия франков бюджет - образно казано - миризма на долари.

Историята на филма проследява две паралелни сюжетни линии, закономерно преплитащи се все повече, с приближаването на безумната развръзка. В първата млада жена страда от люта амнезия и развива параноични теории относно семейната си среда, които взимат, та се оказват доста правилни, когато разни костюмирани лоши започват да стрелят по нея. Във втората Жан Рено, като зло ченге в оставка, плюска дюнери и слуша кръшни чалгийки, докато помага на едно младо и надъхано полицайче да разследва серия от жестоки убийства на турски емигрантки.

Нелоши визуални решения се редуват с едни особено култови зомби-сценки, от които и Уве Бол би се засрамил. На моменти е забавно, на моменти - откровено скучно. Трилърското определено се е изплъзнало от полезрението на Наон, но поне Рено все още е пич на място, изпълващ кадъра, независимо дали реже пръсти с ледено изражение или произнася с онзи дрезгав глас написаните му от сценариста глупости. При все че и той, като Бесон, събратът му от безвъзвратно отминалите времена на гениалния Леон, отдавна си продаде душицата на холивуд-юнаби демоните.

Но всъщност какво съм тръгнал да се оплаквам и аз. Във времена, когато символите на френското кино са ленти като Предградие 13 и Анжел-А, а някогашните икони на същото това кино продуцират, режисират и участват в продукции, от които и Долф Лундгрен би се извърнал погнусен, Империята на вълците безпроблемно се лансира като гледаем.



Автор **Roland**

AKIRA

Както във всяка индустрия, и в анимето има неоспорими класики. И, като с повечето класики, човек понякога трудно може да види отстрани какво им е чак толкова специалното. Самият аз не бях кой знае колко впечатлен, когато гледах **Akira** за първи път. Но това се промени твърде бързо...

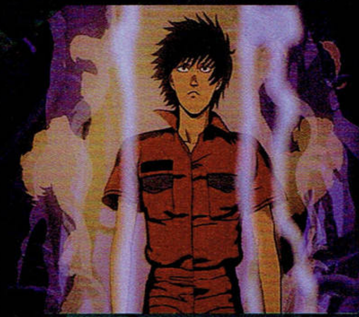
Как обаче се пише за такъв титан?

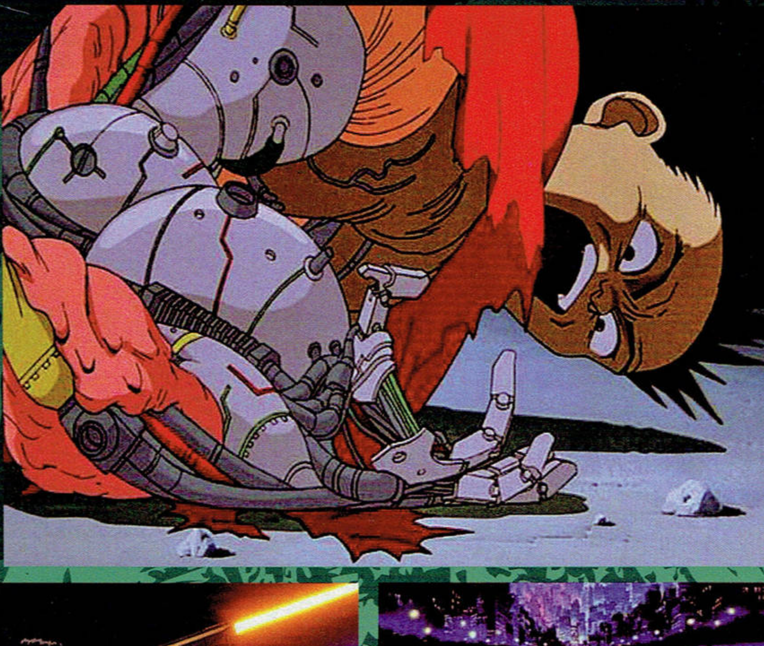
Всички знаем колко е чувствителен човек на тема любимото си заглавие, така че предварително се извинявам на хората, за които **Akira** е свещено аниме, ако нещо в статията не им хареса.

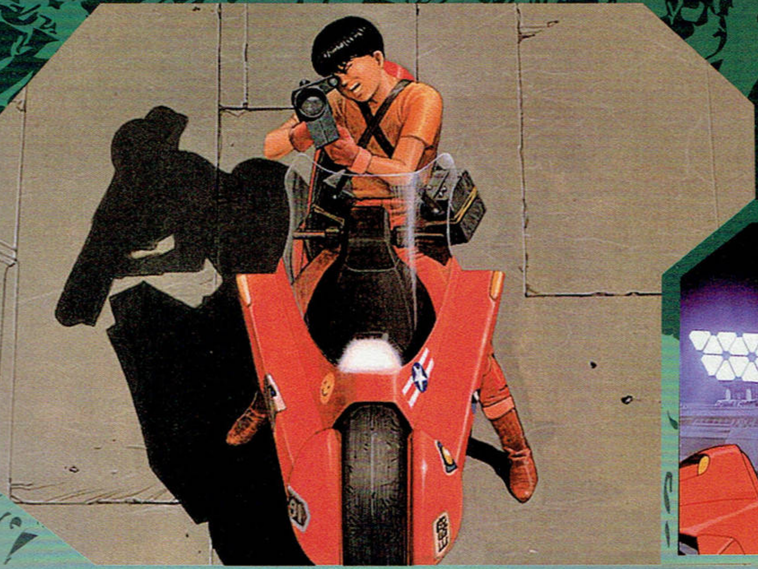
И така, историята ни започва в далечната 1984г., когато Катсухиро Отомо (**Metropolis**, сценарист; **Steamboy**, режисьор) дава на света първата част от монументалната си манга **Akira**. На английски тя излиза в 6 тома (всеки от които - с размер между 300 и 400 страници) и се смята за едно от най-ценните заглавия в жанра. За свой срам трябва да призная, че не съм я чел, но статията така или иначе не е посветена на нея, защото само 4 години по-късно Катсухиро Отомо създава аниме-адаптация, която и до днес запазва статута си на едно от най-великите анимета, правени някога. Изпълнен с динамика, изключително мрачна и атавистична атмосфера, пълнокръвни герои и ненатрапчиви, но много сериозни послания, **Akira** е заглавие, пред което човек няма право да не изпитва поне уважение.

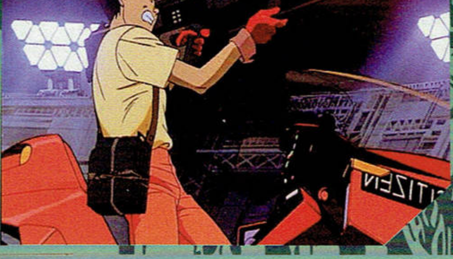
Действието се развива през 2019 г. (в мангата е 2031), 31 години след Третата Световна Война, предизвикана от непознат вид бомба, унищожила Токио. Сега на мястото му се издига Нео-Токио – огромен метрополис, пропит от декадентска развала, насилие и смърт, контролиран от корумпирани политици и безскрупулни военни. Една мотоциклетна банда се оказва замесена с последните, когато по време на битка с техни съперници из най-ниските нива на града младият Тетсуо се врязва с мотора си в малко момченце със старческо лице. Моторът му се взривява, но детето остава недокоснато. След това се появяват военните и прибират не само странното момче, но и ранения при сблъсъка Тетсуо. Оказва се, че "възрастното" дете е част от секретен проект на армията, опитващ се да отвори потенциала за свръхсили у човешките същества. И изглежда самият Тетсуо също има такъв потенциал... може би твърде голям, за да бъде контролиран. В историята скоро се появява и мистериозното име на Акира, смятан от някои за причина за Третата Световна Война, от други - за възвестител на Страшния Съд, а от трети – за най-обикновена измислица.

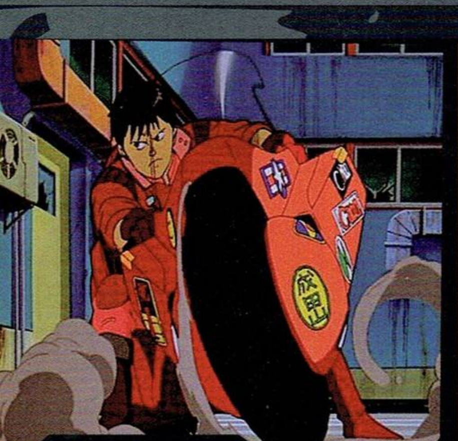
Akira е едно от онези заглавия, чийто сюжет ти става ясен горе-долу от средата нататък (затова и нямам скрупули да го спойля), но това изобщо не е важно, нито може да се отчете като минус. Защото истинската сила на историята е във внушението. Забележете, не казвам "в идеите", защото те, макар и не толкова стандартни за времето си, не са и нещо особено, пък и за мен *Анимето с идеите* все още си остава първият **Ghost in the Shell**. Не, именно внушението е това, което превръща **Akira** в Шедьовър. Силата

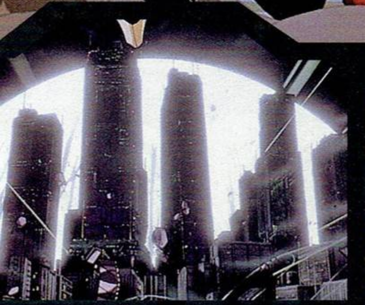












да те накара да почувстваш упадъчността на Нео-Токио и жителите му (атмосферата на моменти е доста подобна на тази в **Blade Runner**), тяхното завръщане към примитивизма, към грубата сила и първичните нагони, всичко това - натуралистично и без преструвки, но и без да става излишно гнусно. Посланието за "амебата, придобила човешки способности" (доста силна алегория, използвана по-късно и от Майкъл Крайтън в **Сфера**, например), но която, незнаейки как да съзидава и твори, ги използва просто за да се храни... Именно тази тягостна и същевременно дивашка атмосфера е това, което толкова силно приковава не само вниманието, но и въображението и емоциите към филма.

За да се постигне това, всеки елемент трябва да е на мястото си. Сюжетът, макар и не най-важното във филма, е изключително качествен. Историята е динамична, без излишно влачене, а особено втората ѝ половина е просто брутална с апокалиптичната си антиутопичност (да живеят дългите думички!). В наши дни тя не блести с особена оригиналност – мамка му, дори новият **X-men** я разви почти същата – силата, която е твърде огромна, за да бъде контролирана, дори от онзи, който я обладава, и която накрая унищожава онези, които са я отприщили. Но преди почти 20 години тя не само е била доста по-оригинална, но и е инспирирала по-голямата част от филмите, книгите, игрите... Реално е положила основите на днешното клише. Освен това в **Akira** тя е пресъздадена толкова *истински*, лишена от холивудския грим и загладеност, груба, първична и оголена до нерв (скиваш ли, и аз го мога, Бакалов), че ако ще и пет пъти по-голямо клише да беше, пак щеше да изглежда великолепно дори днес.

Героите също са много добре развити, особено протагонистът Канеда. Той е най-добрият приятел на Тетсуо от детинство и е в същата банда. Невероятно жив и реалистичен персонаж – грубоват, криещ по-дълбоките си емоции и чувствителността си под маската на плямпащ уличен хашлак и побойник, но същевременно безразсъдно смел и със силно чувство за дълг. Като при това тези типично филмови качества по някакъв начин са пресъздадени адски... умерено, така че можеш да си представиш как се разминаваш с този човек по улицата, без изобщо да ти направи впечатление.

Самият Тетсуо пък е по-скоро символ, отколкото реален герой. Той е това, в което се превръща по-слабият, когато се сдобие с божествена сила. Всичките му комплекси, трупаната и подтискана злоба към приятелите му и това, че винаги *те* се грижат за него, неосъзнатата омраза към самия себе си защото има *нужда* от тази грижа... Всичко това е там, отдолу, под повърхността. И макар и да не се *казва* във филма, е ясно различимо.

"*Силата развращава*", това и Професор X го разправяше.

Други интересни персонажи са трите деца, участващи в секретния проект на военните. Те са пълният антипод на Тетсуо – възможностите им са се развили постепенно, а не експлозивно като неговите, и те са се научили да ги контролират. И макар и многократно по-малки от тези на новодошлия, Масару, Киоко и Такаши са в състояние да постигнат с тях много повече. Те са може би най-чужди за зрителя, защото за разлика от Тетсуо, който е просто хлебарка, открила, че може да тъпче другите хлебарки като истински човек, техните сили наистина са ги превърнали в създания, отишли едно стъпало нагоре в еволюцията – с ново самосъзнание, нови представи за света и нов морал. Което ги издига и едно еволюционно стъпало над почти всеки техен аналог в киното и литературата изобщо.

Визията е невероятна и смея да

Катсухиро Отомо

е едно от двете най-известни имена в аниме-индустрията (другото е това на Хаяо Миязаки). А в жанр, където обикновено решаващо за мнението на публиката е студиото, а не режисьорът, това говори много. Роден е на 14.04.1954 и още от малък се запалва по рисуването на манга. Първите му големи истории (**Fireball**, разказваща за човечество, вкопчило се в люта битка с всемогъщ суперкомпютър; **Doomu** – мащабна история на ужасите, в която група медиуми водят война помежду си и др.) му донасят голямо уважение, а **Doomu** дори печели престижната японска награда за научна фантастика "Grand Prix". Това е и първият случай в историята, в който призът е взет от манга.

В тези ранни произведения, той вече разкрива част от идеите, на които ще почива и **Akira**, но Катсухиро Отомо не се задоволява само с писане и рисуване на манга. Той участва в дизайна на множество аниме-заглавия, а по-късно се занимава и с писане на сценарии. По това време обаче (1984 г.) той вече е започнал работа по своя магнум-опус, който ще се превърне в крайъгълен камък на манга-индустрията – колосалната история **Akira**. Тя излиза в периодичното издание "Action" и завършването ѝ отнема 8 години. След това е издадена в шест големи тома с общ обем над 2000 страници.

Още преди това да стане обаче, Отомо се захваща и с първия си опит в режисурата – аниме-адаптацията на **Akira**. Филмът излиза през 1988 г. и се оказва хит, какъвто Япония дотогава не е виждала, създава си огромен фендъм и на запад, както и в останалата част от света, и до ден днешен продължава да се смята за една от най-великите фантастики, независимо игрални или анимационни.

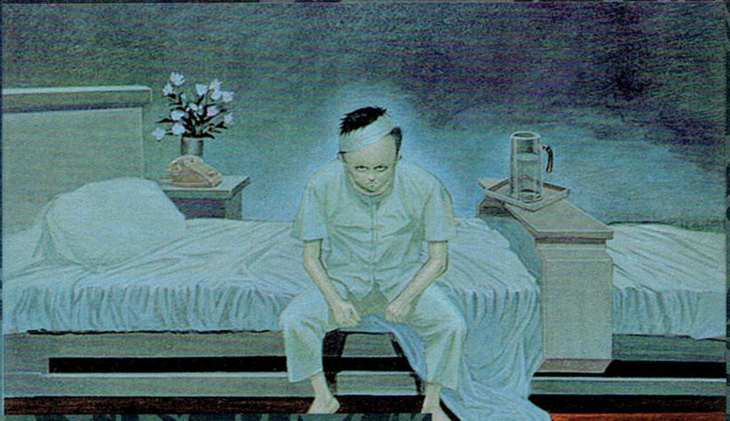
Вторият филм, режисиран от Отомо, се появява цели 16 години по-късно, през 2004г. **Steamboy** не повтаря успеха на **Akira** (и как ли би могъл, при почти две десетилетия трупане на култов статут?). Но аз смея да вярвам, че човекът ще го преживее. Така или иначе си е заслужил уважение за цял живот.

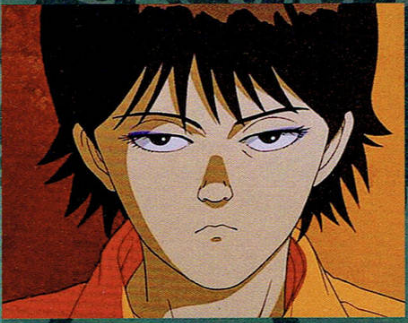
Други култови фантастични аниме-филми:

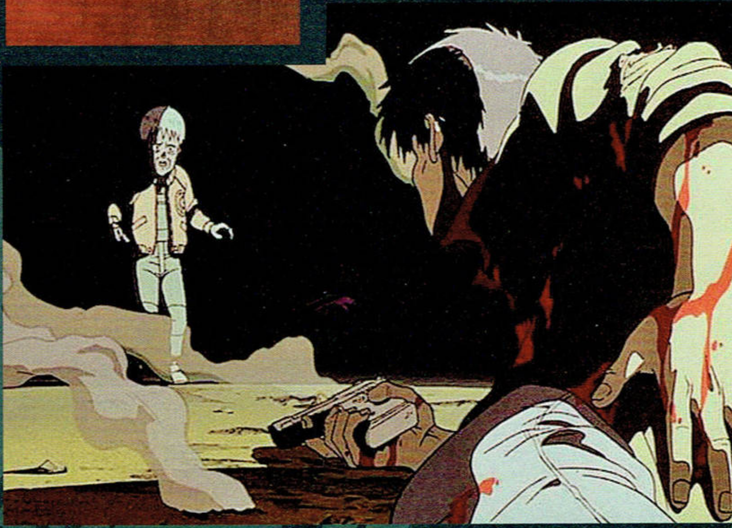
Metropolis (2001) – Изключително особено заглавие, разказващо за антиутопично бъдеще, в което хората са създали ултимативното оръжие и съвършеното създание, което да го управлява. Съчетавайки абсурдна детинска анимация, смъртоносно-сериозен сюжет и саундтрак, изпълнен с рагтайм и джаз, **Metropolis** е един от най-сложните и качествени експерименти в аниме-индустрията. А в личната ми класация - един от най-фините и интелигентно направени филми изобщо.

Vampire Hunter D: Bloodlust (2000) – 10 000 години напред в бъдещето човечеството живее в страх. Изолирани, малко и изгубили повечето си научни познания, те са лесна плячка за господарите на нощта – могъщата раса на вампирите. Но съществуват и ловците, които водят война с народа на нощта. И един от тези ловци – полувампирът *D* – се е превърнал за враговете си в същия кошмар, който са те за хората. Дарк фентъзи, уестърн, готика, постапокалиптичност, приключение, хорър, драма – **VHD: Bloodlust** е всичко това и още. Едно от най-красивите във визуално и звуково отношение анимета, правени някога и една от най-великолепните истории, разказвани в киното.

Ghost in the Shell (1995) – За този филм вече съм писал, тепърва ми предстои да пиша още. Но не мога да не го спомена, най-малкото защото хладната му и античовешка визия за недалечното бъдеще и до ден днешен, повече от 10 години след излизането му, си остава една от най-силните и реални антиутопии, появявали се на голям екран.







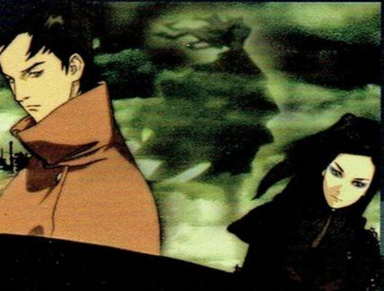
твърдя, че дори според днешните стандарти, почти 20 години по-късно, не изглежда остаряла, нито по-грозна, ако изключим липсата на компютърни ефекти. Което всъщност само доказва излишността на последните. Анимацията е страхотна – движенията са умишлено забавени, което ги прави особено плавни и "реалистични". Последното всъщност не се и усеща, освен ако човек не го търси специално. Светлините от набиращите бясна скорост мотори, пълзящите пламъци или електричество, капещата кръв – всички движещи се елементи се подчиняват на това леко забавяне и по някакъв начин това ги кара да изглеждат невероятно истински.

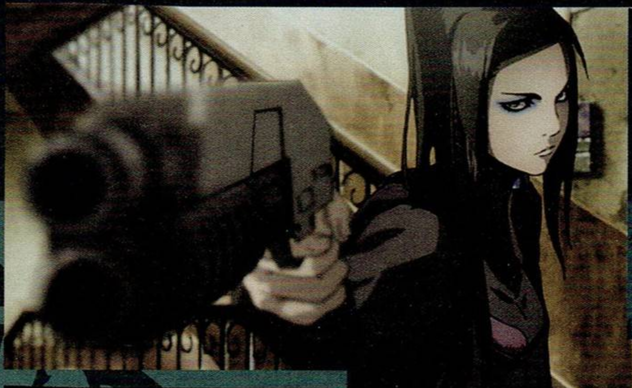
Музиката е не по-малко внушителна. Примитивизъм и атавистичност доминират саундтрака – много ударни инструменти (но без палки – използват се само ръце) и глас, като при някакъв негърски дивашки ритуал. Могъщ орган и хор, но не по онзи лигав вампирски начин, а един оглушителен акорд, който предзнаменува не просто края на света, а *болката*, която чака там. Отново ударни, шепот на имената на героите... Ударните инструменти наистина играят огромна роля, особено в по-динамичните сцени, където почти изцяло заместват музиката. Но както казах, тук важно е усещането за бруталност и първичност, с което Отомо иска да пропие всеки елемент от филма си. От саундтрака на **Akira** се излъчва кръв, лудост, безсмислена борба, насилствен секс и упадък, всичко това – в една толкова *достоверна* амалгама, че е почти плашещо. Няколкото изключения са тихи и мистични, а едно от тях, на име **Doll's Polyphony**, е толкова налудничаво – натрупващо няколко детски гласчета, повтарящи една и съща (различна за всяко) сричка – че мен поне ме побиват тръпки като го чуя.

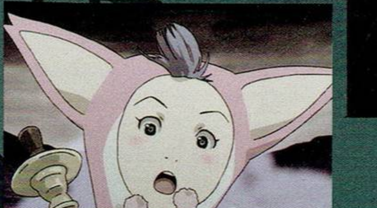
С което тази статия в общи линии приключва. Дали може да се каже още за **Akira**? Безспорно. Това е аниме, което всеки вижда по свой начин, което на всеки носи различни усещания и емоции. Не е нужно да ви стане любимо, всъщност дори си мисля, че не е особено реалистично да се очаква такова нещо. Но за мен произведението на Катсухиро Отомо заслужава само преклонение, най-малкото заради огромния си принос. При това - не само в аниме-индустрията.

Akira е заглавие-култура с ранг, не по-малък от този на **Коса**, да речем, и ако има наистина безапелационна и неоспорима десятка, то това е неговата.

Оценка: 10/10







Ergo Proxy

Студио: Manglobe, Geneon
Жанр: Адвенчър, Хорър, Мистъри, Фантастика
Дължина: 23 епизода
Излезли: 16 епизода

Ergo Proxy беше най-очакваното аниме от пролет-2006 сезона и след малкото, което успях да видя от него, мога смело да заявя, че има потенциала да се превърне и в едно от най-добрите заглавия на годината. Мога да кажа само – дано го реализира, ще си струва. Първото, което удря директно в мозъка, е смазващата атмосфера. Още с отварящите два-три кадъра ти става ясно, че това не е заглавие, правено по калъп. Мрачни краски, без никаква шарения – всичко е сиво и кафяво, дори по-ярките сцени са прекарани през убиващ цветовете филтър. Героите са визуално реалистични, макар и по един малко по-"изкривен" начин.

Самата история също не е типична. Бих я сравнил с излязлото преди няколко години корейско аниме **Wonderful Days**. Екологична катастрофа почти е унищожила живота на планетата. Последният оцелял човешки рай е Ромдо Сити – огромен свръхтехнологичен метрополис, изолиран от света с гигантски купол. Жителите на града са държани под постоянно наблюдение и пълен контрол. Почти всеки от тях разполага с робот (наричани тук autorave), който да му помага в ежедневието.

Още в самото начало на сериала мистериозно създание успява да избяга от строго охранявана лаборатория. Чудовището, наречено по-късно Прокси, очевидно не е човек и обладава странни сили. Но какво точно представлява и защо правителството на Ромдо Сити го е изучавало са въпроси, чиито отговори за момента са пълна мистерия.

Главната героиня, която работи като детектив, се нарича Реал и е внучка на управителя на града. Сблъскала се със загадъчния Прокси и с последвалото пълно покриване на случая от страна на правителството, тя решава да стигне до дъното на тази история.

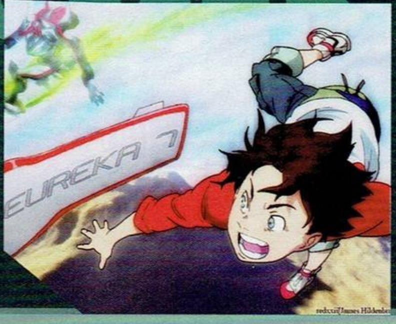
Аз пък съм твърдо решен да стигна до края на сериала, защото ако развие качествено потенциала си, **Ergo Proxy** има шанс да се превърне в едно от най-качествените аниме-заглавия. Имам предвид – изобщо.

Eureka Seven

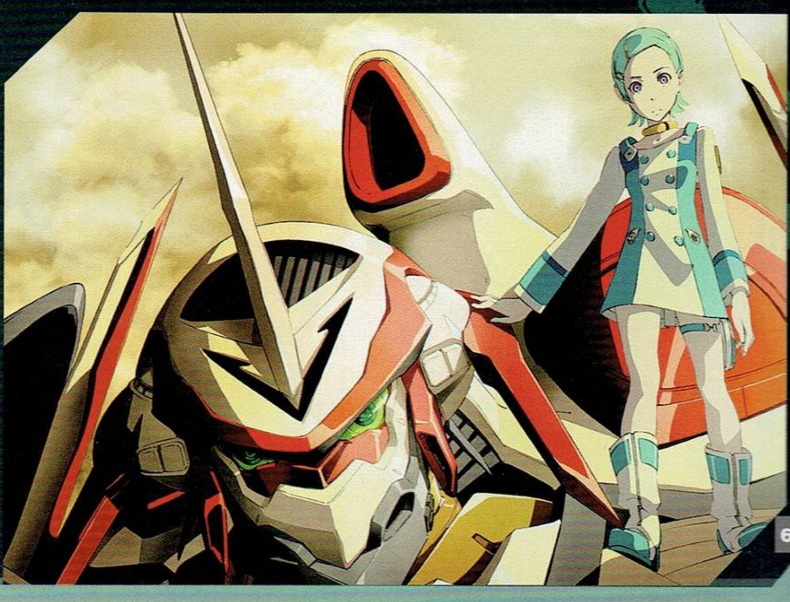
Студио: Bones
Жанр: Адвенчър, Фантастика, Шонен
Дължина: 50 епизода
Излезли: 50 епизода

Да, обективно погледнато това не е онгоинг заглавие, но тъй като всъщност последният му епизод излезе току-що, можем да говорим за актуалност. А сериалът определено заслужава отбелязване.

Действието се развива на неизвестен свят, на който хората са се преселили, след принудителното напускане на Земята. Почти напълно лишена от природни ресурси, планетата разполага със странен феномен – невидими енергийни вълни (наричани накратко Trapar), носещи се из небето, които са в състояние не само да осигуряват бита на градовете, но и да носят във въздуха всякакви летящи машини. Така се появяват и LFO (Light Finding Operation) – огромни роботи-сърфисти, управлявани от хора.



Главният герой Рентън е 14-годишно хлапе, което мечтае да стане велик reffer – сърфист, улавящ с дъската си Trapar-вълните. Скучният му и безперспективен живот е разбит на пух и прах, когато върху работилницата на дядо му катастрофира огромният Nirvash typeZERO – оригиналният първи LFO – а с него и мистериозното момиче Еурека. Така Рентън се оплита с групата Gekkostate, която се бунтува срещу управляваното от военните правителство, и съдбата му ще се промени завинаги.От няколкото изгледани епизода мога да кажа, че *Bones* се опитват да повторят успеха си от **Fullmetal Alchemist** и **Eureka Seven** доста напомня на него. Анимацията е сходна (макар и керъктър дизайнът да е съвсем различен) и за момента - доста впечатляваща, сюжетът изглежда отново ще е адски оплетен и пълен с податки към миналото на героите. Отново 50 епизода, отново 4 различни опънинга и ендинга, всеки от които - определено на много високо ниво. Музиката също радва. Според мен сетъпът на сериала не позволява той да постигне същия култов статут като предшественика си, но въпреки това анимето изглежда доста качествено и с удоволствие ще го изгледам.



Clive Barker`s Undying

Test of Time: Clive Barker's Undying
Производител: *DreamWorks Interactive*
Разпространител: *EA*
Жанр: *FPS, хорър*

Автор: Roland

Играта

Екшънът с най-добра, заплетена и оригинална история, който съм играл (и как иначе, като е писана от *по*-добрия хорър-автор...). Игра, която ме е карала да скачам, събаряйки стола, за да се огледам около себе си, и която после с треперещи ръце съм подхващал отново, просто защото е било немислимо да спра.

Още с първия ти досег със света на **Undying** става ясно, че това заглавие няма да ти позволи да го изиграеш "между другото" – появяването на призрака на Аарон в коридора, налудничавите му приказки, докато ти се явява навсякъде из имението, усещането, че в самата си основа нещо в семейство Ковънант е изначално сбъркано, че още в далечното минало нещо се е объркало *завинаги*... И влудяващото чувство, че на една стена разстояние в тази къща може би все още има нормални хора, но ти *не можеш* да ги достигнеш, а дори и да успееш, само ще доведеш ужаса със себе си. И когато се изправиш срещу първия си враг, си даваш сметка, че в тази игра ти *няма* да си човекът-с-помпата, а жертва, бореща се отчаяно за оцеляването си.

Но не само атмосферата и историята правеха **Clive Barker's Undying** такова страхотно заглавие. Използвайки енджина на **Unreal Tournament**, тя изглеждаше великолепно за времето си, а и чисто кинематографичният похват, използван не само по време на кът-сцените, но и в процеса на игра, просто не й позволяваше да доскучее нито за миг. Комбинацията от оръжия и магии аз все още не съм я виждал по-добре реализирана, а огромното количество тайни места и предмети, както и напълно различното усещане, което дава Nightmare-степента на трудност, правеха **Undying** невероятно преиграема. Единственият й сериозен недостатък бе тоталната й скриптираност – всяко по-плашещо или важно нещо в нея се случваше по точно определен начин след точно определен тригър. От друга страна това само допринасяше за усещането, че се намираш в много качествено написана хорър-история, а и де факто не успяваше да развали удоволствието дори и след десетото преиграване.

Как бихме я оценили днес?

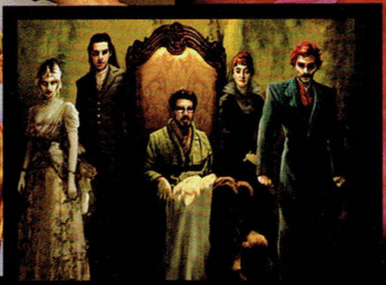
Навремето, в броя от април, 2001 г., *Freeman* не е поставял оценка на **Undying**, но тя е игра на броя. И за мен, независимо от това какви чисто технически дефекти могат да й се намерят, включително и за онова време, това е заглавие за десятка. Дори само заради размаха на историята и заради атмосферата, каквато не съм срещал *никъде* другаде.

Защо заслужава продължение?

Защото със самия си финал, играта разкри един огромен и необятен свят, който само е загатнат в нея. Защото историята за прокълнатото семейство на Джеремая Ковънант приключи, но тази на Патрик Галоуей тепърва започваше. И най-вече защото играта е великолепна и просто го заслужава, а Клайв Баркър е все така на разположение и все така активен.

Шансът да го получи?

Уви, твърде малък. *DreamWorks Interactive* последва съдбата на повечето фирми, забъркали се с *EA*, и просто се стопи в конгломерата. През 2000г. остатъците от нея и *Westwood* се сляха, за да се превърнат в *EALA* (*EA Los Angeles*) и, познавайки меркантилните копеленца, ако смятаха, че от продължение на играта може да има "финансова изгода", досега да са я продължили няколкократно – **Undying 2003**, **Undying 2004** и т.н. Така че, колкото и да ми се иска Клайв Баркър да седне да напише нов сценарий и да продължи смазващата история на шедьовъра си, може би така все пак е по-добре. Хубавите усещания от великолепни игри рядко остават неопетнени от малоумните им продължения...



FREELANCER

Производител: Digital Anvil
Разпространител: Microsoft
Жанр: Аркадна спейс-симулация с ролеви и търговски елементи

Играта

Най-добрият спейс-сим сега и завинаги! Сигурен съм, че много от хардкор почитателите на този (уви) умиращ днес жанр няма да се съгласят с подобно крайно мнение, защото най-вероятно заедно, в стегнат хор ще ме коригират, че това не е космически симулатор, а аркаден екшън. Аз пък от своя страна бих им отвърнал така: при условие, че говорим за първата и последна игра от този вид, която ми допадна истински, какво значение има дали причисляването ѝ към спейс-сим жанра е буквално или условно? В крайна сметка имаме космос, летим из него с космически кораби и всичко това е супер яко, нали така?

Всъщност, в случая с **Freelancer** „допадна" и "супер яко" са много, много слаби думи. Това е едно от последните наистина огромни (в повече от един аспект) гейм-заглавия, успяло да ме залепи пред монитора за средно 8-10 часа на ден в продължение на почти две седмици. Втората от игрите, появили се през последните 5 години и запленили ме до степен, да мотивират преиграването си (първата е **Legacy of Kain: Defiance**).

Освен това говорим за заглавие, достатъчно актуално да се играе и днес (въпреки малко дървената си по съвременните стандарти графика, която - ако трябва да съм честен - не беше бог знае какво и през 2003г., когато излезе играта). Факт - визуалното великолепие никога не е било сред основните плюсове на **Freelancer**.

Но пък, когато говорим за дяволски увлекателна история, разнообразен и динамичен геймплей и уникално съчетание от няколко разнопосочни жанрови концепции (трейд/космическа симулация, RPG, аркаден шутър) – гейм-шедьовърът на *Digital Anvil* няма равен.

Като прибавим към това огромната, буквално MMO по мащаби, игрална вселена (от която държа да подчертая в края на сингъл плейър кампанията играчът успява да разкрие не повече от 10%) и получаваме една действително уникална игра, без аналог, независимо към кой жанр точно решите да я причислите.

Как бихме я оценили днес?

Не помня колко ѝ даде **Alex III** навремето, но предвид пристрастието му към спейс-сим жанра, сигурен съм, че оценката ѝ е била поне 9. Аз лично бих дал на **Freelancer** твърда десетка. Защо ли? Защото това е непреходна игра. Заглавие, което може да се играе практически вечно и което остава винаги интересно на играчите, винаги забавно, увлекателно.

Колко такива игри в съвкупната гейм-история можеш да назовеш?

Защо заслужава продължение?

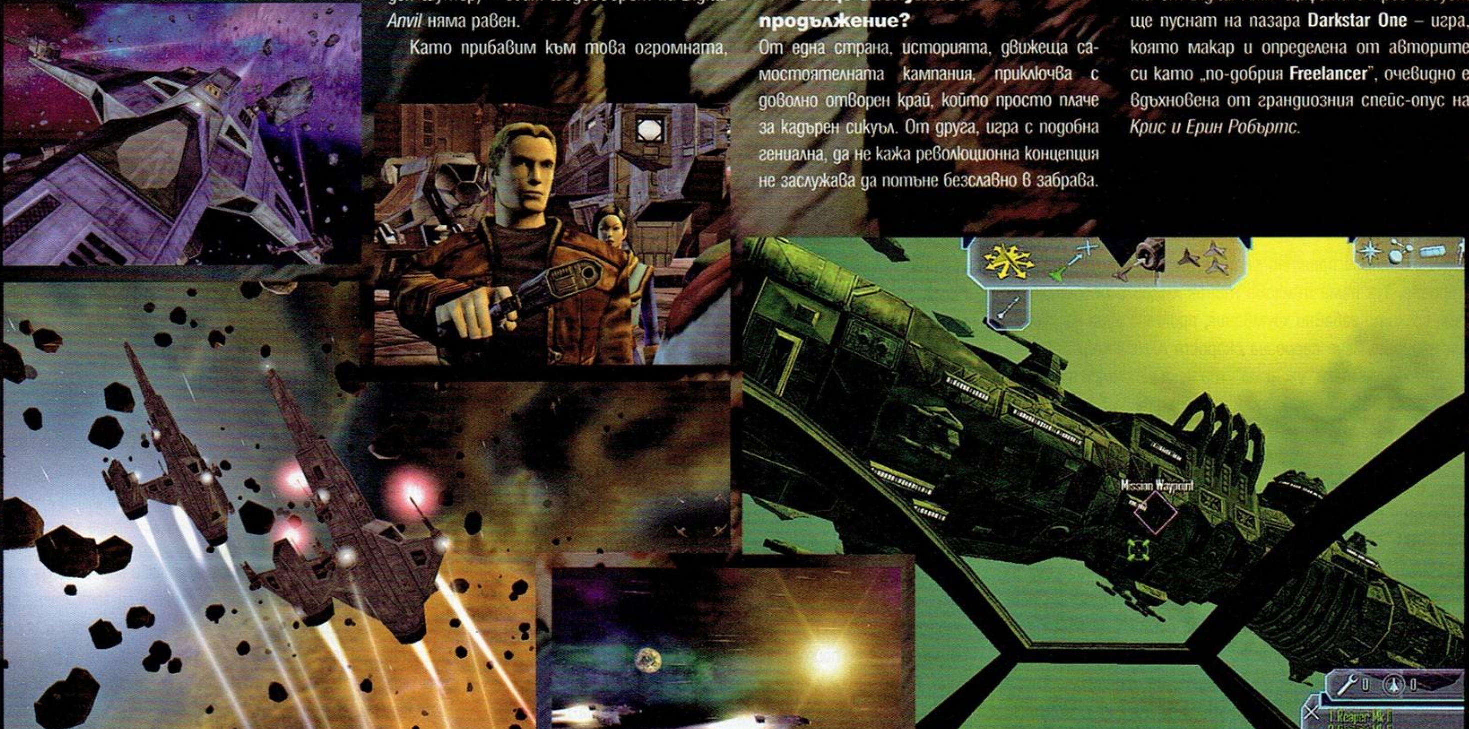
От една страна, историята, движеща самостоятелната кампания, приключва с доволно отворен край, който просто плаче за кадърен сикуъл. От друга, игра с подобна гениална, да не кажа революционна концепция не заслужава да потъне безславно в забрава.

Шансът да го получи?

За съжаление почти нулев. След като *Крис Робъртс* (създател на **Wing Commander**, основател на *Digital Anvil* и ключова фигура в студиото) напусна компанията през 2003, малко след рилийза на **Freelancer**, нещата около „Наковалнята" замряха. През 2005.г *Microsoft* (които де факто са собственици на студиото и търговската марка) тихомълком ликвидираха *Digital Anvil* и сляха малкото останало от някогашния спей-сим флагман с *MS Game Studios* поделението си.

Въпреки това огромното фенско къмюнити, което формира играта, я поддържа жива и днес – в момента се предлагат над 50 страхотни **Freelancer** модификации за свободен даунлоуд, а броят им непрекъснато се увеличава.

Отделно компании, като немската *Ascaron Entertainment* поемат захвърлената от *Digital Anliv* щафета и през август ще пуснат на пазара **Darkstar One** – игра, която макар и определена от авторите си като „по-добрия **Freelancer**", очевидно е вдъхновена от грандиозния спейс-опус на *Крис и Ерин Робъртс.*



АВТОР: DUFFER

80 страници
gamers'
workshop
Diablo II
The Wheel of Time
Nocturne
Revenant
Homeworld
Delta Force II
Sinister
Omikron
.....
www.workshop.netbg.com
DIABLO II
homeworld

Здравейте приятели на Workshop, на гузлите, на бирата, на Workshop! Мараба в най-футболния месец от 4 години насам. Да се чуди човек каква мондиална треска ме е затресла при все, че изобщо не съм от най-гигантските фенове на една от безспорно най-гигантските игри. Представям си последните как ги е втресло тогава. В момента Сърбия много, АМА МНОГО лошо пада от Аржентина, рекох да понахвърлям туй-онуй, че след 3:0 в първото мача позагуби смисъл.

Брой 14 е много приятно четиво, без да е един от Онези броеве. Тук няма толкова тънък хумор и неподражаем стил, колкото забавни хрумвания, приятна игра на думи и един набиращ вече сериозна скорост Александър Бакалов. Защото както така "уж няма", то нека започнем този GW Best с може би най-великото интро на превю в цялата история на Workshop. Е поне на мен ми е дяволски любимо.

Nox, превю, Snake

Дайте още от началото да се разберем, за да няма после "ама защо...". Първо на първо аз не харесвам Diablo. Ама хич. Намирам за ужасно отегчително да се мотаеш из безкрайни, пък били те и произволно генериращи се, подземия и да се набираш върху двата бутона на мишката. Да не говорим, че елемнтите на RPG жанра, пред който се прекланям, са сведени до обиждащ ме минимум. Второ на второ аз и Westwood не ги харесвам. Ама хич. Намирам за твърде нерационално да си купувам игрите им само защото анимациите между нивата са много яки, при положение, че наемът на видеокасетите в близкото клубче все още е около два бона, пък и за да видя следващите пет минути от филма от мен не се иска да колабирам от скука в продължение на половин час.

Да не би да се чудите защо тогава именно аз съм седнал да пиша preview-то за бъдещето творение на Westwood, което по съвместителство е и Diablo-клонинг?

Ами за да ви е гадно, бе скъпи читатели!

...

Fighter - Най-мощният персонаж, както всички с IQ над 158 вече са се досетили. Има си богат средновековен арсенал и Plate armor от последната есенно-зимна колекция на Келвин Клайн. В добавка разполага и с няколко допълнителни умения: Eye of the Wolf – позволява му да вижда разни работи, дето по идея не би трябвало да ги вижда (ми то с тези къси полички...)

(между другото с годините все пак Снейка влезе в правата вяра с появата на Diablo 2 и Sacred)

Thief 2: The Metal Age, превю, Снейк

Сякаш никой не виждаше романтиката от интимния контакт с мрака на нощта, усещането за свобода при отхвърлянето на насадените в мозъка забрани и норми, тръпката от съревнованието между сръчността на крадеца и уменията на ключаря, душевният катарзис при светкавичните действия, резултат от дълго и внимателно планиране и не на последно място притегателната сила на парите. На чуждите пари. Всеки лишил се от портфейл или покъщнина в полза на господата с бързи пръсти би трябвало вече да прелиства към края на статията, за да си запише името на автора ѝ в графата "Да се натепат по спешност" от тефтерчето си и май единственото ми оправдание пред тях е, че незаконните ми желания все пак са свързани с измислен паралелен свят.

...

Запознайте се с Гарет. Той е крадец. Добър крадец. Съдбата, представяна в случая от гениите от Looking Glass, му е отредила да се роди в средните векове на един свят, в който сянката е по-силна от светлината, омразата е по-гореща от любовта, а стоманеното острие на меча отдавна е разсякло перото.

...

Единствената лоша новина е, че дългоочакваният сикуъл най-вероятно ще се появи чак през март догодина. Дотогава ще трябва да се утешавам с трите нови мисии на Thief Gold. Вдъхнових са! Отивам да открадна парите от касата в редакцията.

Snake

P.S. А, ама то нямало пари!

Nocturne, хорър екшън-адвенчър, ревю, Groove

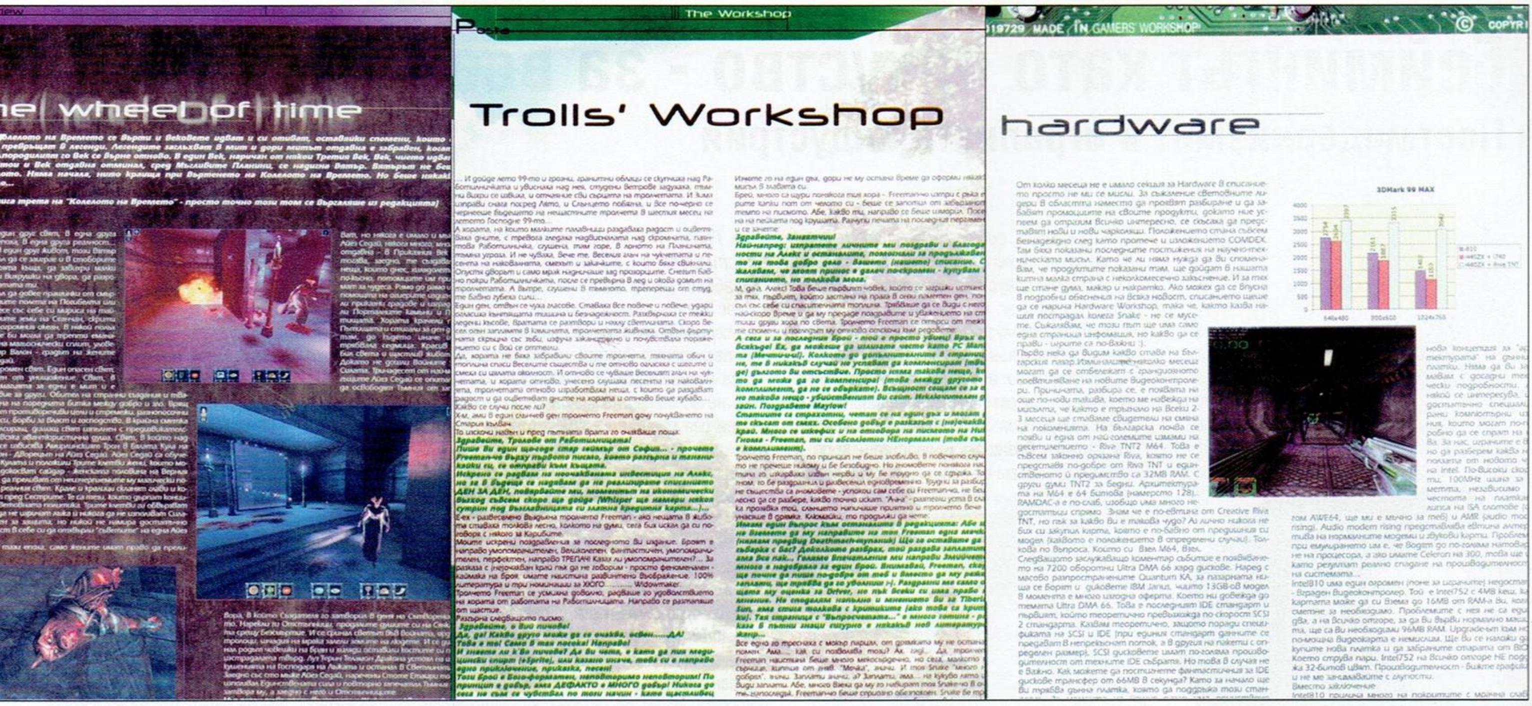
Агент Мъ: "Светът е зловещо място."

Агент Скъ: "Кой ще го предпази от силите на мрака?"

Агент Мъ: "Ние ще!"

Nocturne определено не е за хора със слаби нерви. За да усетите с пълна сила моите думи, намерете си затъмнена стая, качествени слушалки (не тези, казах качествени) и усилете звуците. Гарантирам ви нервни тикове след 15 и блатистозеленикав оттенък на кожата след 30 минути. Забравете за Half-Life. Забравете за евтините филми на ужасите. Тук ще се простите с всички детски илюзии. Детската ви касичка, както е думата, ще лежи обляна в кръв, строшена на хиляди парченца на студения под на вашето подземие (май се поолях малко).

...



Сигурен съм, че някой вече се е провикнал в залата, където се провежда литературно четене на списанието(ахаха): "А къде остана куест-а бе?"

Delta Force 2, ревю, Don Pepino

И така, остава последната немаловажна особеност: да се показват ли или не трасетата на куршумите? Твърдо да! Има мисии, в които по теб стрелят снайперисти, удобно скрити в бункери, или залегнали на пусия нейде по баирите. Ако не се ориентираш навреме ще ти направят светкавична 7.62 милиметрова трансплантация в кухата тиква. В мултиплейър можеш да изпиташ перверзно удоволствие при изключена опция.

...

Ако не следваш предварително зададения в инструктажа маршрут можеш да попаднеш на някои гаднички изненади. Слизам си значи аз от едно хълмче, добре си го избрах, всичко се вижда като на длан и предвкусвам вече победата. Ама то стръмно, да му се не види, пък и е такава тъмница. Та значи предприемам едно суркане по гъз и "прас", нанизвам се като касова бележка на оня ми ти колица.

Omikron, ревю, Groove

Сигурно и на трима та, дето все още се интересуваме от куестове, ни е направило впечатление кога за последен път писахме за подобна игра в Gamers' Workshop! Хората вече започнаха да се подиграват с най-бляскавия жанр от близкото минало! Знаете ли защо няма скапани куестове? Просто защото няма НИКАКВИ куестове! Ха-ха-ха... Мнооого смешно! Ако трябва с една дума да охарактеризирам проекта Omikron, то това трябва да е "амбициозен", а ако мога да използвам две – "адски амбициозен".

За да можете по-лесно да се справяте и ориентирате в огромния свят, на помощ ви идва една много удобна и полезна играчка, наречена Sneak (бел. ред. Да не се бърка със Snake; той не е играчка, а още по-малко е полезен)

Thief Gold, ревю, Snake

Другата екстричка в Gold-а е споменатото 10 минутно филмче за направата на Thief 2. Тук ще можете да потърсите 10-е разлики между многократно цитирания в preview-то Стийв Пърсол и бармана алкохолик от кварталната ви кръчма. Ако не откриете нито една значи и вие като мен трябва сериозно да се замислите за смяна на квартала.

...

Проблемите с clipping-а продължават да са на дневен ред (летяща платформа, от която изпаднах, след като потънах наполовина в стената; страж запецнал във врата, блокиращ пътя по-нататък). Стрелците с лък са запазили уникалното си умение да те улучват при положение, че са с гръб към теб, а твоята стрела, попаднала в нечие гърло, продължава да не е винаги смъртоносна. (За всеки случай пробвахме с няколко изнервени кредитори, дошли в редакцията и дружно се убедихме, че грешката наистина е в Looking Glass. Винаги мрат). Вездесъщият Loading продължава да ни подканва да джитнем бързо белотче с аверите от визираната вече квартална кръчма, докато го чакаме. Всъщност това последното не е задължително гаф – дългият лоудинг поразколебава тарикатите, които сейвват, след всеки паднал в краката им труп, а белотецът затвърждава социалните контакти.

Какво да ви кажа за финал? "Нищо не се е променило. Всичко се случва, както бе описано. Trickster-а е мъртъв. Пазете се от зората на металната епоха."

Пак са вдъхнових! Отивам при касата.

Snake

P.S. А, не. Размислих. Предният път влязох в болница та ми шиха пръстите. И взеха, че ги размениха в процеса. Сега като се опитам да покажа среден пръст на някого той си мисли, че му указвам посоката.

От лаф на лаф

Мисиите ви са 23 на брой (навсякъде пише 24, което значи, че или всички преписват от едно и също място или аз съм много зле с боренето).

Snake, ревю, Sinistar

Ще трябва да изпълнявате най-различни задачи. Например да подмените товарни контейнери с оръжие с такива с фураж! Да видим после как ще стрелят по вас със зърнени култури.

I-War:Defiance, ревю, AlexIII

Друг е въпросът, че не всички монстъри са миловидни. Някои създанийца са меко казано неприятно яки. За сметка на това охраняват крипти, сгради или руини, които крият големи и приятни изненади (например 300 грама Milka с цели лешници)

Disciples: Sacred Lands, Groove

Екипът е разработил поддръжка и на 3D-ускорители, което прави текстурите на сградите съвсем малко по-отвратителни. Хората продължават да изглеждат като случайно обединение на няколко пиксела.

GTA2, ревю, Groove

Геймингът като изкуство - за всеки

Постмодернизмът в игралната индустрия

Във всяка добила популярност днес индустрия, която хората възприемат още и като изкуство, би открил перфектни примери за постмодернизъм. В литературата, музиката, киното, телевизията... Ако приемем, че игрите също са част от този обособен през годините Арт клуб, би следвало тенденциите и в тази индустрия да са идентични. И ето, че веднага възниква въпросът - къде в геймингa можем да срещнем постмодернизма?

Уил Райт (**The Sims, Spore**) казва: „*Всяка постмодерно устроена личност би трябвало да се влюби във видео игрите*". Днес все по-смело се правят опити за все по-сериозно размиване на границите между реалност и виртуалност като се прилага нелинейност на действието, каквато не би открил в никоя книга или филм. Понякога игрите се явяват дори житейски справочник. А могат да бъдат и въздействаща картина - по-жива и от най-доброто произведение на *Моне*. И нима геймингът не е ултимативно отражение на модерния начин на живот? Да, мнозина биха поставили под съмнение твърдението, че популярността на видео забавленията е резултат от директната комуникация на човека с продукт, даващ му възможност да изживее своя постмодерен живот в един постмодерен свят. Но дори да не представлява целия отговор, преждеспоменатото е най-малкото част от него.

Едва ли създателите на първите видео игри са имали някакви други намерения, освен да натворят лесно достъпен ентъртеймънт. В продължение само на 2-3 десетилетия обаче видеоигрите направиха колосален еволюционен скок. Роди се терминът „игрална индустрия" и означи един от най-бързо разрастващите се финансови мастодонти в съвремието ни.

Колкото до игрите - от продукт, предназначен за обикновено забавление, днес някои от тях са се извисили до честта да бъдат възприемани и като изкуство.

„Play"

Действието „*играя*" е нещо, на което модерните майстори на словото и въобще хората на изкуството, базират своята работа. Те си „*играят*" с думите, с техните значения, с всякакви възможни интерпретации. „*Играят*" си, замъглявайки пътя от А до Б. При гейминга нещата са малко по-различни. Неговата същност се състои в това да „*играеш*" ти, не те! Те само те водят в приключението. Ти си този, който решава какво и как да прави. Ти си героят! И това е от фундаментално значение за просперитета на гейминга. „*Играя*" е изконното начало на всяко едно заглавие, представено в това списание, някога.

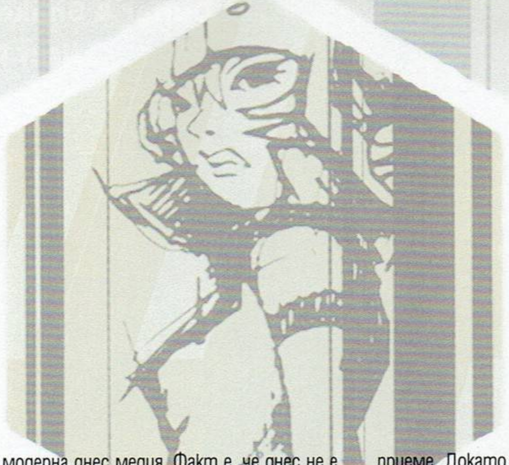
Gaming Differences…

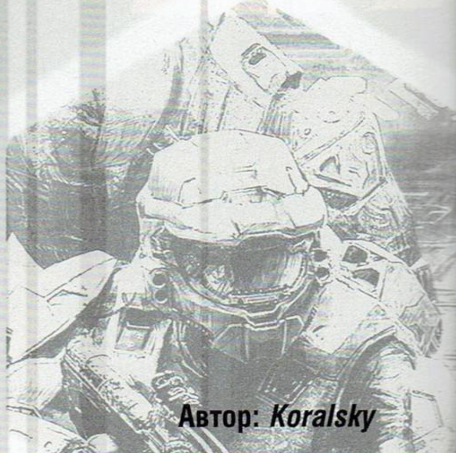
Миямото не ти е казал как да спасиш *Принцеса Прасковка*. Наместо това той е въздигнал модел на целия свят, заобикалящ мустакатия водопроводчик *Марио* и законите и правилата, важащи в него. От теб, като играч, се изисква да изследваш този свят, откривайки верния път абсолютно сам. Това е нещо, което традиционните медии (кино- и книгоиндустрията) не са пригодени да извършват.

Творения като **The Sims** още повече отделят гейминга от всички останали медии, превръщайки го в напълно самостоятелно обособено постмодерно изкуство. *Уил Райт* казва: „*Въпреки че съм гейм дизайнер, изпитвам огромно удоволствие, прекарвайки много време със Sims. Също така съм удивен от нещата, които играчът може да осъществи в играта и това ме кара да правя игрите много по-добри от това, което аз мога да си представя като съвършения развлекателен софтуерен продукт*".

Selling out

В противовес на твърдението ми, че игрите са напълно легитимна форма на изкуство, не мога да не отрека, че артистичната визия днес е прегънала снага под напора на тъй важния в днешно време твърд кеш. Естествено, този проблем важи и за всяка една друга





Автор: ***Koralsky***

модерна днес медия. Факт е, че днес не е важно кое е качествено, а кое ще продаде повече. За съжаление това е проблем, който скоро едва ли ще бъде решен. По-скоро трябва да привикнем към неговото наличие и да търсим онези произведения (не са никак малко, между другото), издателите на които са избрали малко по-различен бизнес модел. А именно, техните продукти да попаднат на по-малка група от хо-ра, но и да разчитат многократно повече на качествено съдържание.

One company to rule them all...

Днес съществува една компания, която индивидуално се опитва да разшири игралните граници на индустрията. По начин, по който никой друг не се осмелява дори да си помисли, камо ли да предприеме. Докато *Sony* се мъчи да изгради джобна конзола, която да предлага на играча плеяда от софистикейтед приложения, *Nintendo* са се съсредоточили изцяло върху откриването на нови начини за представяне на нови игрални светове. С *DS* получаваш не просто допълнителен екран, който реагира на допир, а нов модел на взаимодействие с игрите. Това разширява възможностите за нови дизайнерски решения и концепции повече от добавянето на още и още мощност. Защото, при все по-слабите си хардуерни характеристики, количеството иновативен софтуер за *DS* е в пъти по-голямо от това за *PSP*. Това е и една от основните причини хората (забележи, не играчите) да са толкова въодушевени от излизащия в края на годината *Wii*. Не желая да прозвучи като реклама или фенбойско окачествяване, но изглежда, че *Nintendo* единствени в момента са уловили есенцията на модерния гейминг-изкуство. Със своя допълнителен екран и бъдещите сензори, отчитащи движението на играча, заложени в контролера на *Wii*, *Nintendo* без никакво съмнение прави бариерата между играча и играта още по-невидима, а това автоматично покачва постмодерното преживяване. Без излишни угризения бих споделил, че *Nintendo* винаги са били много по-близо до идеята да гледат на компютърните игри като на играчките на новото време, отколкото *Sony*, *Microsoft* и повечето модерни *PC* дивелъпъри.

So What Comes Next?

За да продължи да се развива, както това са правили през годините телевизията, киното, литературата и пр., геймингът трябва непрестанно да търси нови пътища за доставяне на удоволствие. Ако приемем, че е продукт на постмодерната епоха, то той в никакъв случай не може да разчита само на своите изначални принципи, за да се задържи „вържежен". Геймингът трябва да се превърне в непрекъснато променящ се, жив и дишащ организъм, за да може всеки един модерен хомо сапиенс да го нарече изкуство в най-чистия смисъл на думата.

** Заб. автора:*
За написването на материала е използван следният източник:
Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution
Позицията в този материал изразява само и единствено личната визия на автора.

Кратък (непретендиращ за изчерпателност) гайд към постмодерния гейминг:

Darwinia (PC) - *Introversion Software*
Визуално пиршество! Уникална стратегия не заради начина на игра, който предлага, а заради своята графична обработка. Стратегически постмодернизъм!

Killer 7 (NGC, PS2) *Capcom*
Продукт, разчитащ повече на визуалното внушение, отколкото на нещо друго. Макар и силно ограничена откъм възможности за интеракция, **Killer 7** е перфектният пример за едно постмодерно доближаване до играча чрез прокарване на множество игрални белетристики.

Metal Gear Solid (PC, PS2, Xbox, PS3) - *Konami*
Заглавие, което размие границите между играта и играча. В един момент плейърът е принуден дори да премести контролера във втория слот. Просто ей така - докато играе. Играта сканира неговата save карта за други заглавия на *Konami*. Игра фундамент. Заглавие, което само по-себе си е изкуство.

The Sims (PC, PS2, Xbox, NGC) - *Maxis*
Sims не е първата симулация, появила се на пазара, но никоя друга не е била толкова понятна за широката публика. Без реална история или почти никакви подсказки за това как се играе, **Sims** е ултимативната симулация в качеството си да постави играча в центъра на действието.

WarioWare (DS) - *Nintendo*
Или как едно семейство (това на моя брат) бе обладано от изключително простичката, но крайно пристрастяваща концепция. Използвайки напълно разбираем за всеки наратив, WarioWare е една от малкото игри, които изискват бързи физически и мисловни реакции, които от своя страна изискват пълна концентрация и отдаденост от страна на играча.

Други:
Jet Set Radio (Dreamcast, Xbox) - SEGA/Smilebit • **Legacy of Kain** (PC, PS2, Xbox, Dreamcast) - Crystal Dynamics • **Shenmue** (Dreamcast, Xbox) - SEGA/AM2
Heroes III (PC) - 3DO • **Zelda: The Wind Waker** (GameCube) - Nintendo • **Quake II** (PC, PS2, Nintendo 64) - ID Software • **Doom** (PC, PSone, Saturn, 3DO) - ID Software
Diablo (PC, PSone) - Blizzard • **World of Warcraft** (PC) - Blizzard • **REZ** (Dreamcast, PS2) - SEGA • **God of War** (PS2) - SCEE • **Shadow of the Colossus** (PS2) - SCEE/SCEI

Събеседници: **Duffer & Snake**

Част 1

Дъ Хорър, Дъ Хорър...

както казват Марлън Брандо, Декстър и ние, когато успеем да прогледнем на сутринта, след особено тежка вечер

Колега” строго ми рече г-н Заместник главния Александър „Снейк” Бакалов „някакво интро за хорър интервюто?”

„Шайзе!” беше първата ми мисъл.

Отвън евтиният термометър се беше надул до пръсване и сочеше адските 38 на сянка. Финала на броя. Точно „правилният” момент за малко трудова активност (ако схващаш дебелата ирония на ситуацията, ако не я схващаш – не бери грежата; от жегата ще да е).

Доловил липсата ми на трудов ентусиазъм, Зам-реда вмята:

„Абе изплескай три-четири изречения как ще интервюираме колегата Снейк за хоръра, поради що си го решил и толкова... Че ще е маса тъпо да го напиша аз, говорейки за себе си в трето лице като Скалата, дееба”

Добреее... в такъв случай - хора, от мен да знаете по надолу ще си поприказваме с любимия ми колега Александър Бакалов за игрите, книгите, филмите и хоръра въобще. Просто защото малко леден ужас ще ни дойде изключително добре в момента. Заедно с касата бира, която сме си приготвили в офиса.

Което неусетно отнася мисълта ми към онзи момент, онази маса в онази бирария, онези две бутилки Тълмор (ох, мамка му онези две бутилки Тълмор) и старият ми приятел срещу мен. Едва сдържащ усмивката си. Чувствах се тъпо, но нямаше как. Плъзнах диктофона през масата с извинително изречение и натиснах бутона за запис:

Duffer: OK, да започнем с най-тривиалното: знам, че открай време си меко казано хорър-пристрастен, но наистина нямам спомен някога да сме говорили за тази ти житейска страст. Какво те привлича в този жанр – не само по отношение на игрите, но и да речем що се отнася до киното? А какво ще кажеш за книгите? Останал съм с впечатление, че си падаш повече по-филмовите и/или игралните проявления на любимия си жанр и подчертано пренебрегваш литературата – особено по-съвременните автори.

Snake: Привлича ме с тръпката.

Страхът, в крайна сметка, е доста мощен извор на адреналин. Ние сме хора, приковани от твърде много норми и ограничения. Но пък имаме възможността да четем/гледаме/изиграем чужди приключения, да си присадим чужди емоции, образно казано. Конкретно хорърът, най-простичко казано, е възможност да се самопречистиш чрез негативни емоции. Да видиш тъмните дебри на злото, оковани на безопасно разстояние зад страниците на книгата, зад стъклото на монитора или телевизора ти.

Иначе аз си оставам дърт фен на писаното слово, както знаеш, но – като изключим *The Cell* на Кинг, май наскоро наистина не съм имал досег с качествен литературен хорър.

Duffer: Изобщо иска ми се като начало да поговорим за това къде е тръпката от това да се чувстваш уплашен, дори ужасен. Аз лично си спомням, че в ранните 80 това беше всеобща мания – Кошмара на Елм Стрийт, легендата Фреди Крюгър.... жанрът преживяваше своеобразен разцвет. Интересно, макар и днес хорър филмите/игрите да са доста сериозно

застъпени сред ежегодния поток заглавия, бълван от Холивуд, сякаш част от старата сила я няма. Искам да кажа – в ранните 80-тарски продукции, декорите бяха бутафорни, ефектите - евтини, но сякаш тръпката беше по интензивна, докато в момента се търкалят едни и същи сюжетни „схеми" за плашене, предвидими, плоски – дали отчасти „отслабването" на хорърмагията се дължи на това или има и още нещо?

Snake: Няма как. Времето убива тръпката. Знаеш онази емблематична кино-история за зрителите на *L'Arrivee d'un train a la Ciotat* на братята Люмиер, разбягали се с писъци и изпокрили се под седалките при вида на приближаващия се по екрана влак. Любимата ми баба още помни как не е спала близо седмица след като е гледала първата Годзила на кино и след това я е било страх да погледне към Витоша, защото е вярвала, че ще види гумения японски звяр, който катери планината и идва да сее диструкшън из шоплука. Нали се сещаш какви точно инфаркти можеш да причиниш, ако пуснеш някоя тотална дизастър чекия от типа на Армагедон век по-рано? Но нека не разтягаме чак толкова много времевите рамки – сам помниш как едропикселните спрайтове от **Doom 1** ни изглеждаха като истински демони, изпълзели от дълбините на Ада. Колкото по-невинно е съзнанието ти, колкото по-необременени са възприятията ти, толкова по-страшни ти се струват разни хорър фикцийки.

В този ред на мисли не смятам, че хорър магията отслабва. Просто ние вече сме видели прекалено много, станали сме прекалено цинични. Реално погледнато всеки вопъл, че хорърът вече не е това, което беше навремето, е вопъл за *мъртвата ни невинност*.

Ние – колкото и клиширано да ти звучи – сме изгубеното поколение на саморазрушението, на *бойните клубове*, на пропиляната младост и на тотално неясното бъдеще. Пък и е доста трудно да изплашиш с разни сървайвъл хоръри някой, който сървайвва в българската действителност. Зомбитата са си зомбита, ама цените на свинското са си ебали мамата, нали?

Ако в мита за миналото величие на хоръра има една неоспорима истина, тя е, че през златните 80 години на миналия век никой не беше и чувал за тийн рейтинг. Идеята за гримирания, подходящ за широка аудитория, комерсиален хорър, беше немислима.

Но аз лично съм оптимист, защото в жанра все още има хора, които са отвъд комерса и които следват естествената еволюция на хоръра. Насилват границите на "благоприличието" до абсолютния максимум и ни предлагат бронебоен ужас, който да пробие барикадираните ни от цинизма възприятия и да ни разтърси душичката, по начина, по който го правеше бате Кругър навремето.

И докато на всеки десет тийн хорърчета се появява един The Hills Have Eyes или Ju-On, докато на всеки десет псевдо ужасийки като **Obscure** получаваме по един **Fatal Frame 3**, че дори и по един **Call of Cthulhu**, аз ще продължавам да вярвам в хоръра.

Да не говорим, че ужасът е твърде разтегливо жанрово понятие. Ако дадено произведение вледени сетивата ти, накара те да се почувстваш неуютно, разклати стабилитета на съня ти, то вече е хорър. В този ред на мисли дори само моментът с кученцето в пода от Amores Perros на Инариту е много по-хорър от забавните кланета в Scream. А нивото в Рейвънхолм от *екшъна* **Half-Life 2** прибира в малкия си джоб целия *хорър* **Doom III**.

Ужасът е състояние на духа, не жанрово определение.

Duffer: Когато за последно почувства, че си поел наистина „ударна" доза от любимия си хорър наркотик, кой беше източникът – игра или филм? Коя от двете индустрии – филмова/игрална се представя по-добре напоследък? Има ли шансове едната да измести другата с времето?

Snake: Ако си говорим за реален страх – играта беше **Fatal Frame 3**, а филмът – римейкът на The Grudge. Ако става дума за напрежение, отвращение и агресия – играта е **Condemned**, а филмът – вече споменатият The Hills Have Eyes.

Иначе е трудно да се излъчи фаворит, просто защото и двете медии продължават да лансират доста добри заглавия. И все пак има твърде реален шанс, особено покрай новото поколение конзоли и все по-категорично навлизащия фотореализъм, игрите да изпреварят филмите с някоя и друга обиколка.

Имаше една много умна мисъл на Сократ, който казвал, че истинският ужас всъщност е съчувствието на човек към самия него. За да се стреснеш трябва да се почувстваш съпричастен с героите и съдбата им. Именно затова Стивън Кинг е толкова голям – той просто пренася реалиите на хоръра към обикновеното ежедневие, поставя нормални хора, като теб и мен, в ненормални ситуации. Някой астронавт го преследва извънземен монстър? Ми хубаво, жив и здрав да е. Но когато един средностатистически пич не може да се изпикае на спокойствие в собствения си кенеф, защото някакво тотално алогично демонично проявление пролазва от мивката му (визирам разказа *Движещият се пръст* на Кинг) ти става някак неуютно. Стряскаш се, когато чуеш как нещо започне да дращи от банята. И обяснението, че са това тръбите на парното започва да ти се струва фалшиво и на самия теб.

Цялото това многословно обяснение отвежда към следното заключение – изискват се много повече усилия и талант, много добро изграждане на персонажите и реалиите, за да бъдеш стреснат от книга или филм, за да се почувстваш съпричастен със съдбата му. Докато при игрите героят, в крайна сметка, си самият ти. Дори при слабо разработен персонаж, в който да се въплътиш – както беше в **Call of Cthulhu** или **Condemned** – едната фърст пърсън перспектива е напълно достатъчна, за да се почувстваш едно с виртуалното си алтер-его.

Duffer: Кои бяха първите ти хорър игра/филм/книга? И кои точно заглавия/произведения си спомняш най-ярко, кои са оставили върху теб най-силен отпечатък?

Snake: В обратен ред – първият хорър текст, който прочетох *изобщо,* беше новелата *Таен прозорец, тайна градина* на Кинг. По-интересното е, че наместо да ме стресне, тя провокира в мен желание да пиша. Отговори ми в прав текст на много от въпросите, свързани с въртящата се из главата ми идея относно писателстването. И ми даде сили да облека, циркулиращите из съзнанието ми истории, в думи.

За първата хорър игра, оставила сериозен отпечатък в съзнанието ми, ще спомена **Another World**. Но първите ми наистина ясни спомени са от **Silent Hill**.

При филмите конкуренцията е безмилостно жестока. Много са и ги харесвам по различни причини. Но, ако се върнем в златните времена на пиратските касети, може би най-ясен отпечатък в съзнанието ми е оставил **The Thing** на Карпентър. Да не забравяме и **Alien** серията, при все че тук си говорим по-скоро за качествено кино, отколкото за реален ужас. Защото клаустрофобичният хорър на Скот премина през екшъна на Камарън, драмата на Финчър и достигна до арт-гротеската на Жьоне.

Duffer: Добре де, в такъв случай...

Snake: Колега, аре за сега да си допием и да приключим с глупостите, става ли? В крайна сметка всеки уважаващ себе си хорър си има продължение, нека и с тази статия да бъде така. Ще се видим пак в следващия брой. С читателите това, де. С тебе ще се видим под масата след още пет шест стограмки, като гледам накъде е тръгнало...

Следва продължение

За PC гейминга... с любов!

Автор: *Duffer*

Ех, че беше лесно да го каже човек. След Е3 2005 имам предвид. Някак лесно излизаше тогава: *„Край! Това беше! PC геймингът е мъртъв! Привет, некст джен конзоли!*" Всеки, който някога е бил тийнейджър в ново училище, ще ти каже, че няма нищо по-лесно от това да сриташ падналия. Да не говорим за ония приказки за фантастични 8-ядрени процесори, неограничени хардуерни възможности, изобилие от онлайн услуги. Брилянтно режисираните презентации на *Microsoft, Sony* и *Nintendo* можеха да разплачат и най-заклетия PC фанатик. После дойде новото Е3 и... нещата вече не изглеждаха толкова бляскави. *Sony* общо взето се изложиха и - което е още по-лошо - продължиха да се излагат и след края на Експото. Вярно казват - по-добре е да си тъп, отколкото плешив, понеже ако си държиш устата затворена, не ти личи. Само дето някои хора очевидно не знаят кога да млъкнат.

Виж, *Microsoft* ме впечатлиха с презентацията си! Решението им пък да отделят солидна част от нея на темата *„Vista, DirectX 10 и PC игрите*" направо ме обърка. Север стана изток, а гейм-полюсите ми спуснаха кепенците на мотото *„Console Only!*" и хукнаха към PC екватора.

В крайна сметка, след Е3 2006 въпросът *„Мъртъв ли е PC геймингът?*" зазвуча отново, но този път без предишната окончателност, без нотката на куртоазно питане за нещо вече предрешено и с осезаем привкус на нова надежда. Днес темата не е изгубила актуалност - точно напротив. Налага се отново да разгледаме тази „уж" затворена вече глава от историята на гейминга и да видим какво вещаят звездите за близкото (а и по-далечно) бъдеще на PC игрите.

Тази мръсна дума „пари"

Стигне ли се до фактора „цена", повечето хора веднага ще кажат: „Ооо забрави, пич! PC-тата губят убедително по този критерий!"

Губят друг път! Губят в милата ни татковина, защото за 99.99% от БГ играчите гейм-заглавията струват точно 0 лв и 0 ст. Да вземем за пример популярния в момента **The Elder Scrols IV: Oblivion**. Бързата справка с Amazon.com показва следното: *Xbox 360* версия на играта - цена: $59.99. PC версия на играта - цена: $39.99. Изолиран случай ли? Грешиш. При равни други условия конзолните версии на игрите са ЗАДЪЛЖИТЕЛНО по-скъпи от PC аналозите си. Сещаш се - заради онзи гаден момент с лицензните права хардуерът, продаван на цени под реалната му себестойност и генериращ постоянни загуби, които (логично) трябва да се покриват от някъде.

Отделно от това и с риск да се повторя - спомни си какво сме си говорили десетки пъти за цената на бъдещите некст джен игрални заглавия. Почти сигурно е, че те ще счупят психологическата граница от $59,99, и то в посока уверено нагоре.

В крайна сметка, за един западен (да се чете „легален") геймър дългосрочната цена на притежание за конзола и PC се уравновесяват във времето. Няма да се учудя, ако след края на определен период (да кажем 5 години - колкото е типичният жизнен цикъл на едно конзолно поколение), теглейки чертата, се окаже, че компютърът му излиза дори малко по-евтино.

Бичът божи!

Ако намериш малко време, виж
какво са публикували *Gamasutra* тук: *http://gamasutra.com/features/20060612/murdey_01.shtml*. В случай че не си на „ти" с английския или те мързи, ще резюмирам накратко - това е обширно интервю с *Крис Кроуфорд* - екс-член на легендата *Atari*, автор на книгата *„Изкуството на компютърния гейм-дизайн*" и преподавател в Станфорд.

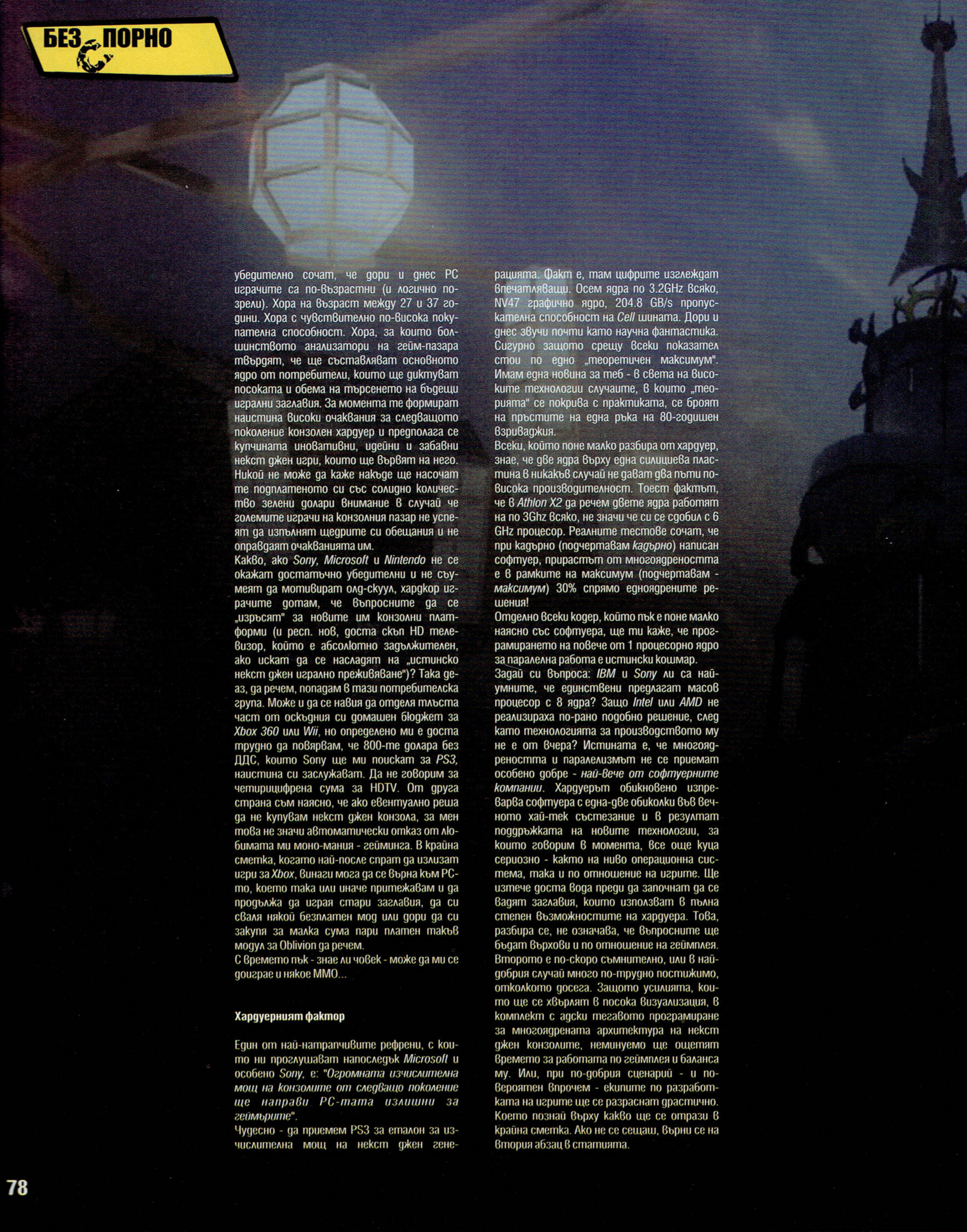
Заглавието на материала гласи „Видеоигрите са мъртви!". Запитан какво има предвид с това изказване, *Кроуфорд* отговаря: *„Искам да кажа, че креативният „живец" е изчезнал от индустрията. А индустрия, в която липсва „искрата на съзиданието" е или вече мъртва, или за нея неизбежната смърт е въпрос на време.*"

Не го казах аз този път! И ако приемем все пак, че пичът е прав и вземем под внимание „правилата на играта" в съвременния гейм-бизнес, къде според теб е по-вероятно да „припламне" някое малко, изненадващо пламъче на плаха иноватив-ност? Иззад строго затворените с 99 корпоративни печата врати на кон-золния бранш или някъде в селенията на PC платформата, която по силата на обстоятелствата винаги е била отворена, свободна от изискването за заплащане на „тлъсти" лицензионни такси за разработка?

Ако се затрудняваш с отговора, ето ти още един линк:
http://www.gametunnel.com/articles.php?id=477. Това е майската класация за „Най-добрите независими игри на месеца". Провери дали има и една конзолна игра там. Няма? Ех, жалко! А обърна ли внимание на цените на игрите?

Киселото грозде

Не ми се рови за пореден път и не ща да цитирам скучни цифри. Ако искаш, на сайта на *ESA* - тия дето организират Е3 (http://www.theesa.com) - има куп статистики, които ще потвърдят следното ми твърдение: въпреки феноменалния успех на конзолите, те си остават предпочитана платформа основно за тийнейджърската и под-тийнейджърската възрастова група. Не ме разбирай погрешно - нямам намерение да обиждам конзолите и феновете им, аз самият притежавам дете, жена и *Xbox* и се забавлявам страхотно с последния от време на време, но фактите



убедително сочат, че дори и днес PC играчите са по-възрастни (и логично по-зрели). Хора на възраст между 27 и 37 години. Хора с чувствително по-висока покупателна способност. Хора, за които болшинството анализатори на гейм-пазара твърдят, че ще съставляват основното ядро от потребители, които ще диктуват посоката и обема на търсенето на бъдещи игрални заглавия. За момента те формират наистина високи очаквания за следващото поколение конзолен хардуер и предполага се купчината иновативни, идейни и забавни некст джен игри, които ще вървят на него. Никой не може да каже накъде ще насочат те подплатеното си със солидно количество зелени долари внимание в случай че големите играчи на конзолния пазар не успеят да изпълнят щедрите си обещания и не оправдаят очакванията им.

Какво, ако *Sony, Microsoft* и *Nintendo* не се окажат достатъчно убедителни и не съумеят да мотивират олд-скуул, хардкор играчите дотам, че въпросните да се „изръсят" за новите им конзолни платформи (и респ. нов, доста скъп HD телевизор, който е абсолютно задължителен, ако искат да се насладят на „истинско некст джен игрално преживяване")? Така де-аз, да речем, попадам в тази потребителска група. Може и да се навия да отделя тлъста част от оскъдния си домашен бюджет за *Xbox 360* или *Wii*, но определено ми е доста трудно да повярвам, че 800-те долара без ДДС, които Sony ще ми поискат за *PS3*, наистина си заслужават. Да не говорим за четирицифрена сума за HDTV. От друга страна съм наясно, че ако евентуално реша да не купувам некст джен конзола, за мен това не значи автоматически отказ от любимата ми моно-мания - гейминга. В крайна сметка, когато най-после спрат да излизат игри за *Xbox*, винаги мога да се върна към PC-то, което така или иначе притежавам и да продължа да играя стари заглавия, да си сваля някой безплатен мод или дори да си закупя за малка сума пари платен такъв модул за Oblivion да речем.

С времето пък - знае ли човек - може да ми се доиграе и някое MMO...

Хардуерният фактор

Един от най-натрапчивите рефрени, с които ни проглушават напоследък *Microsoft* и особено *Sony*, е: "*Огромната изчислителна мощ на конзолите от следващо поколение ще направи PC-тата излишни за геймърите*".

Чудесно - да приемем PS3 за еталон за изчислителна мощ на некст джен генерацията. Факт е, там цифрите изглеждат впечатляващи. Осем ядра по 3.2GHz всяко, NV47 графично ядро, 204.8 GB/s пропускателна способност на *Cell* шината. Дори и днес звучи почти като научна фантастика. Сигурно защото срещу всеки показател стои по едно „теоретичен максимум". Имам една новина за теб - в света на високите технологии случаите, в които „теорията" се покрива с практиката, се броят на пръстите на една ръка на 80-годишен взривaджия.

Всеки, който поне малко разбира от хардуер, знае, че две ядра върху една силициева пластина в никакъв случай не дават два пъти по-висока производителност. Тоест фактът, че в *Athlon X2* да речем двете ядра работят на по 3Ghz всяко, не значи че си се сдобил с 6 GHz процесор. Реалните тестове сочат, че при кадърно (подчертавам *кадърно*) написан софтуер, прирастът от многоядреността е в рамките на максимум (подчертавам - *максимум*) 30% спрямо едноядрените решения!

Отделно всеки кодер, който пък е поне малко наясно със софтуера, ще ти каже, че програмирането на повече от 1 процесорно ядро за паралелна работа е истински кошмар.

Задай си въпроса: *IBM* и *Sony* ли са най-умните, че единствени предлагат масов процесор с 8 ядра? Защо *Intel* или *AMD* не реализираха по-рано подобно решение, след като технологията за производството му не е от вчера? Истината е, че многоядреността и паралелизмът не се приемат особено добре - *най-вече от софтуерните компании*. Хардуерът обикновено изпреварва софтуера с една-две обиколки във вечното хай-тек състезание и в резултат поддръжката на новите технологии, за които говорим в момента, все още куца сериозно - както на ниво операционна система, така и по отношение на игрите. Ще изтече доста вода преди да започнат да се вадят заглавия, които използват в пълна степен възможностите на хардуера. Това, разбира се, не означава, че въпросните ще бъдат върхови и по отношение на геймплея. Второто е по-скоро съмнително, или в най-добрия случай много по-трудно постижимо, отколкото досега. Защото усилията, които ще се хвърлят в посока визуализация, в комплект с адски тегавото програмиране за многоядрената архитектура на некст джен конзолите, неминуемо ще ощетят времето за работата по геймплея и баланса му. Или, при по-добрия сценарий - и по-вероятен впрочем - екипите по разработката на игрите ще се разраснат драстично. Което познай върху какво ще се отрази в крайна сметка. Ако не се сещаш, върни се на втория абзац в статията.

Почти 100-процентово сигурен съм, че първата една-две вълни от некст-джен заглавия, които ще ни залеят, ще разчитат предимно на графиката си, за да изтръгнат масовото потребителско *„Уау!"*. Но ценителите - тези, за които геймплеят е преди всичко едва ли ще открият нещо кой знае какво, което да ги удовлетвори. Дори и да не е съвсем така, приятните изключения от това правило ще се броят на пръсти.

И докато PC дивелъпърите ще се движат постъпково, следвайки едно по едно логичните стъпала на хай-тек прогреса, който постепенно ще изравнява хардуера на персоналните компютри с този на конзолите, конзолните гейм-мейкъри ще трябва да разчитат на *Sony* и *Microsoft* да си свършат добре работата с т.нар. „Software Development Kit" (Пакети за софтуерна разработка). Впрочем, съдейки по одобрението, което среща *X360* като платформа в дивелъпинг средите, изглежда *Microsoft* се справят по-добре в това отношение. Срамота! А уж техният процесор беше „само" с 3 ядра.

Да поговорим и за т.нар. *„убедително превъзходство на конзолния хардуер от следващото поколение над сега съществуващия PC хардуер"*. Ключовият израз тук е „сега съществуващия". Да оставим настрана факта, че некст джен конзолите (две от които все още предстоят) няма да мръднат хардуерно през следващите поне 4 години, докато PC-тата ще продължат плавната си еволюция. Всеки непредубеден външен наблюдател ще забележи, че дори и в момента в някои елементи компютърните технологии вече превъзхождат „супермощните некст джен конзоли".

Да се върнем към „еталона" *PS3*. Базираният на NV47 ядрото *RSX* изглеждаше фантастично, когато Sony обявиха за пръв път пред широката публика спецификациите на новата си конзола. По-бърз от две *GeForce 6800 Ultra* карти в *SLI* режим и т.н.

Само че оттогава *NVIDIA* пуснаха на пазара графични „чудовища" като *7900GTX*, разработиха quad *SLI* технология и се готвят усилено за старта на *8800GTX* през есента.

ATI, *Intel* и *AMD* също не спят. Скоро ще си имаме централни процесори, работещи на честоти, близки до 5 GHz (с три или повече ядра), както и гигахерцови (а може би и по-бързи) видео-ядра. Говоря за масови технологии - не за изолирани екстремни рекорди, постигнати в лабораторни условия с помощта на литри течен азот.

Прибавям към това многообещаващи решения като физичния процесор на *AEGIA* и дори още по-обещаващите конкурентни разработки на *ATI* и *NVIDIA*, целящи да постигнат ускоряване на физиката в игрите без да има нужда от допълнителен хардуер - само с поддръжка на софтуерни разработки като *HavokFX*, реализирана на ниво видео-драйвер.

Е, чии възможности са „неограничени" при това положение?

Да, цените на подобни върхови PC технологии *за момента* са адски солени, но кой е казал, че бъдещето е безплатно?

Финалният аргумент

Започнах с линкове и
ще завърша с един такъв. Виж това: *http://www.gamespot.com/forums/show_msgs.php?topic_id=24525221*. Ще резюмирам: става въпрос за фенски топик във форумите на *Gamespot*. Създателят му го е кръстил: *"PC игрите - няколко причини, заради които си струва да си PC играч през 2007"*.

В него пичът е изброил над 50 заглавия, които ще излязат през следващата година *ексклузивно* за PC. Обхванати са всички жанрове, в това число и такива, в които PC-тата са все още ненадминати походови и реалновремеви стратегии (**Supreme Commander**, **C&C3: Tiberium Wars**, **SPORE**, **Disciples III: Renaissance**), FPS-и (**CRYSIS**, **S.T.A.L.K.E.R.**, новата DirectX10 игра на *Ritual* и *Уорън Спектър*, която ще се разпространява през *STEAM*), мащабни, епични ролеви игри (**Dragon Age**, **Witcher**, **StarTrek Online** и **Warhammer Online**, **Fury**, **Stargate worlds**). Има и спортни заглавия, пъзели, ъдвенчър игри, симулации...

С това смятам да сложа точка за днес. Темата е необятна, динамична и винаги спорна. Единственото нещо, което ще си остане ултимативно безСпорно е, че найтежкият и солиден аргумент в полза на притежаването на една или друга игрална платформа са единствено и само игрите, които се реализират за нея. Както се вижда, в полза на PC-то такива не липсват. При това тук дори не влизат стотиците модификации, базирани на най-популярните PC игри и енджини, част от които - феноменално оригинални. Нито конзолните заглавия, почти всяко от заслужаващите си от които рано или късно стига и до PC-то - **Halo 2**, **Jade Empire**, **Fable**… (а ако не беше граничещата с параноя лицензионна политика на *Sony*, PC геймърите по-честичко щяха да се наслаждават на портове на **Final Fantasy** и досега да са изиграли **Devil May Cry 3**).

Останалото е мълчание... (...нарушавано само от кликовете на мишката и мекото тракане на клавишите - оставете играча да играе, за бога!)

ПОЩА

Много поща, много нещо...

Откак зараздавахме награди станахме предпочитани събеседници. Хехе... Без значение причината обаче, писмата винаги радват. Колкото повече, толкова повече. Повече писма – повече щастие. Повече щастие – повече хъс и настроение. Повече хъс и настроение – по-готини статии. И тъй, завърта се колелото...

Добре дошъл за пореден път на страниците на „обратната“ ни връзка. Ела приятелю и покритикувай/пофилософствай/повъзхвалявай/посмей/поплачи си с нас и с тези, които ни пишат. Стана купон и този месец!

Благодарност в миг на милост

Интересно... как само за някого това е най-важното нещо на света, а за друг е пълна глупост. Всъщност не е ли с всеки от нас така? Аз обичам да правя нещо, в което ти не намираш никакъв смисъл, но за мен това е ЕДИНСТВЕНИЯТ такъв. Красотата, приятелю, тя е смисълът. Всеки я обича и почита, макар за всеки тя да има различено значение и проявления. Живеем в свят на относителни истини. Те са там, но ние ги интерпретираме по различен начин. Ами в това е красотата, в крайна сметка. Погледни този свят и хилядите му изражения и реалности... а сега си представи, че виждаш само една малка част от дъгата... че виждаш само един нейн цвят... само един нюанс от цвета. Сега какво виждаш? Какво? Виждам сълзи в очите ти? Нима не им вярваш сега? Божествено е, нали? ДА! Иска ти се да крещиш, да крещиш с всички сили и да благодариш, че си жив. Е, радвам се, че поне за миг се докосна до красотата. Сега пак сме в нашият “сив” свят, а има толкова още да видиш от него...

Понякога гледам небето. Понякога имам чувството, че там горе сред облаците наистина е Той. Кой друг би могъл да създаде такава красота? Група облаци са се свързали, образувайки своеобразен “портал”,през който минава слънчев лъч. Толкова е красиво,че не може да се опише, може само да се види и почувства. По дяволите, дори не може да се заснеме... не е същото просто. В крайна сметка и това щастие не трае вечно, всъщност трае само няколко мига,през които можеш да му се насладиш. Така е с хубавите моменти- отиват си бързо и завинаги оставят диря в сърцето ти. А птичките продължават да пеят, сякаш живота винаги си е бил такъв... от сутринта до последният слънчев лъч. Обичам този свят, обичам птичките, обичам небето и облаците, носещи благодатния дъжд за природата. Знаеш ли понякога гледам нагоре и слушам птичките как пеят. Не усещам никаква вина, никакво раздразнение, нито едно нотка на съжаление. Чудя се дали усещат, че ние рушим техния прекрасен свят? Защото, признай си, ние никога не сме били част от тази картина... просто не се връзваме някак.

Слушам шумът от падащите капки дъжд. Като някаква странна мелодия ми се набива в съзнанието. Не мисля за нищо. Просто слушам.Спокойствието ме е обгърнало напълно и абсолютно.Чак след малко се осъзнавам и разбирам,че никога не съм “чувал” дъждът,поне не и по този начин. Глупости. Пак ме е прихванало някакво “наркоманско” състояние. Истината е друга и всички я знаем. Мразя дъжда. Мразя го особено много, когато от няколко дни не е спирал. Просто взе да ми писва от него. Искам да спре, за да мога да изляза навън. Искам го не за друг, а за себе си. Само за мен,з ащото съм егоист и това си е. Правя добро,з ащото знам, че от това има облага, а не от добра душа. Няма вече шум на падащи капки. Дъждът е спрял... най-после.

Държа в ръцете си новият брой на Gamer'sWorkshop. Още е опакован. Гледам корицата. Рицар в бяла броня и златни декорации по нея, а зад него бял замък. Представяш ли си, дал съм 5 лева за това нещо, а се чувствам адски щастлив. Чувствам се така,с якаш знам къде отиват парите. ЗНАМ! Те отиват при вас. Правя го за вас. Обичам ви! Може би това е единственото нещо в живота си, което го правя от чиста душа, просто за да помогна, просто защото ме правите щастлив. Чувствам, че сте като мен. ХОРА! Грешни, арогантни, неморални, успяващи, преживяващи, пияни, трезви или все едно какви, но хора. Точно като мен. Точно като този, който чете това в момента. Точно като хилядите, които ви купуват, щото усещат същото. Не играя на игри, нито пък разбирам много. Почнах да разбирам покрай вас и да се интересувам от това. По дяволите ПУКА МИ, а дори не знам ЗАЩО! Просто обичам всеки път, когато държа новия брой и го гледам и си мисля: “По дяволите това е истинско произведение на изкуството!”.Вие го правите и на мен ми пука. Дори и в най-жестокият звяр има капка милост, в мен няма. Следователно звяр не съм. Не знам кой го беше казал това, но съм сигурен, че някой от вас знае. Мисля за тази индустрия така както ми показахте - като за изкуство. Иска ми се да не съм звяр, ама явно съм... моя грешка. Просто исках да Ви покажа, че за мен сте част от онези неща от живота, за който можеш с чиста съвест да кажеш: “ДА!GW се връзва с картината!”. Благодаря Ви! И макар че знам, че сте като мен и Вие изобщо не се връзвате с нея, ще продължа да купувам това изкуство, което творите просто, защото... звяр аз съм.
С уважение, Алекс!

Отговор:
Както би казала съвършената американска блондинка – на прага на пълнолетието, с палави къси бели чорапки, секси контрастиращи със загорелите под „кварца“ дълги и стройни крака и задължително скромната – разбирай го както щеш – плисирана поличка, с нацупени розови устнички и резонните една или две плитки, може и с панделки – след като със затаен дъх е проследила как Супермен спасява света – я от метеорит, който е бъхтил с голи юмруци, докато накрая успява да го спре на някакъв си половин метър от земната повърхност, я от нещо друго, пак толкоз унищожително: „Уау!“ Та и ние тъй. Туш братче! Получаваш „Сенека – нравствени писма до Луций“ - ксерокопирани за съжаление, щото в ни една книжарница не можахме да открием книгата. Сори. Можем да ти дадем чисто нова Орбит Профешънъл Уайт обаче. Винаги си държим под ръка, за всеки случай. Американските блондинки, забелязали сме по филмите, особено съвършените – много обичат дъвките. Обичат да духат в тях. Оххх... И да правят балони... Абе, живот... необясним...

...

Здрасти хора! От много време не съм ви писал, всеки път като се замисля сериозно да пиша все си измислям причина и да не го правя... Досега. И трябва да призная, че част от причините да ви пиша са новия фийчър на Дъфъра и постоянните новости, които вкарвате в списанието. Сигурно от горното изречение ще си помислите, че това е още едно носталгично писмо, с едничка цел да ви критикува, но не е така! Всъщност аз, за разлика от доста ваши фенове, одобрявам посоката, в която е тръгнало списанието! И искам да ви благодаря, че я избрахте! Новите ви рубрики внасят доста свежест, както и новите ви автори! Искам специално да похваля Roland, който пише Аниме рубриката за плама с който пише статиите! Пич - ти собственоръчно ми отвори очите към анимето, въпреки, че бях отначало много скептично настроен! Дъфъре - искам да ти кажа само да не спираш с фийчъра, колкото и във форума да го плюят! Въпреки доста отрицателното отношение към гейминг индустрията на последния, не мисля, че събитията, които тои описа ще се случат! Забелязал съм, че след почти всяко E3 правите статия за залеза на гейминга или нещо подобно заради разочарования от изложението. Предполага, че тези разочарования са породени от пререкламирането на последното, или специално в този случай от фалстарта на Xbox 360.
Поздравявам ви за страхотната работа която вършите, и продължавайте само така!
ПС нямам търпение да видя картите, така че не ги бавете повече ;)
Георги Миланов

Отговор:
Щом одобряваш, благодариш и поздравяваш – може. Впрочем, собствено не одобряваме когато лесно се дава одобрение, но карай да върви. Ми, щото лесно получаваното одобрение постепенно унищожава стойността му, братле. Както и липсата на взискателност убива стремежа към прогрес и съвършенство. Затова. Ако обичаш някого, трябва да изискваш от него. Нека се гърчи там. Да му се реве, ако ще. Тъй или иначе чувствата в общия случай изискват твърда ръка, трябва да се управляват интелигентно, да се манипулират. Иначе просто се разтварят, прахосват, износват, изгубват, угасват.
И ако някой ти каже нещо друго, дай му една дъвка. Да духа в нея. И да прави балони. В това е добър да ползва дъха си. Това по-горе само между другото. Щото ние си се гърчим достатъчно за одобрението на цялата ти рода до девето коляно, тъй че писмото ти ни доставя удоволствие. Но ти имай едно на ум все пак...

Получаваш „Владетелят" от Николо Макиавели. Честито. И кат почнеш „да владееш", ше се сетиш за нас и ше дойдеш за един бърз курс за усъвършенстване. Не взимаме скъпо, скъпо ни е само одобрението.

Ето едно писмо и от мен, вземете си сложете мейла на страница

Бахти убих са да го търся, нищо че го има написан в броя ама ме мързи до другата стая да ходя, сега се събуждам (за мейла говоря).

Култово списание писано от култови хора с уникален кулнес. Браво... поклон пред авторския колектив. Отдавна аха-аха да ви пиша и преда все нещо става я алкохола ще ме спре я съня, я приятелката, я глада. Ами ето го и моето скромно писмо:

Първо вземете напишете една статия за Lineage Chronicle 4 ади моля ви са .Чувам риба си можел да ловиш, да се жениш си можел абе май и тази игра я развалиха макар че на пиратските сървъри ги нема тез неща още та ако може драснете нещо и за нея.

Второ Roland, пич, пусни една статия за Bleach да не идвам със SoulSlayer-а ама май и твоя не е малък доколкото разбрах от предния брой, ади без да си ги мерим, ади няма нужда. Мангата не съм я чел, но анимето е направо Ban-Kai.

Трето виждам нови хора в авторския колектив незнам старите изядохте ли ги изпихте ли ги къде изчезнаха. Както и да е ами новите са бахти пичовете особенно Роланд-чо благодаря му за статиите за аниме и манга, които пише. Скоро може да се видим в София може да намина през редакцията ви – знам за пропуск, една бутилка мисля че ще стигне. А да имам предложение вземете направете като награда за нещо си (знам ще го измислите вие сте интелигентни хора с невероятни способности за поглъщане на алкохол) един работен ден в редакцията, мисля че всеки ваш фен би искал да се запознае с пичовете които го радват всеки месец. Ами това е от мен aloha може да се видим на есен надявам се да ме приемат да уча в София, поздрави на всички в редакцията на Roland специални. А да и искам да цитирам две изречения лично аз ги знам от аниме, но може би са от другаде "Повечето хора не са нито толкова щастливи, нито нещастни колкото си мислят" и "Важното е да не се отегчаваш от живота и да губиш надежда".

Поклон и успех на цялото списание.

Александър Михалев

Ответ:

Благодарско! Ама не сме за гледане. За ритане след запой някои ставаме. Учудващо е колко много хора изпадат в заблуждението да ни смятат едва ли не за кукли, напълнени с алкохолни пари. Гайз, плийз, в нашия екип – както казва Duffer-а - има един един алкохолик и един работохолик, останалото не е много ясно какво е точно. И докато не се изясни напълно не искаме да поемаме излишни рискове, а ти с тез специални и по-здрави за Роланда нещо ни смущаваш. Иначе въпросният разправя, че щял да пише и за Bleach-а като му додело времето. Те тва с времето някой трябва да го обясни най-после. Когато му дойде времето е мистична фраза, която в повечето случаи не означава абсолютно нищо, но хората изпитват инстинктивен респект от начина, по който звучи и внушението й като цяло – все едно тоя насреща, дето ти я пробутва, се ползва с всевишната милост да разчита бъдещето и да познава тайните на мирозданието. Бе, много як лаф, спор да няма. Пфу!

Получаваш свободен достъп до един работен ден в редакцията – *само да му дойде времето.*

Херойски му работи

Здравейте всички вие от най-якото(гейм)списание в България:) Пиша ви за втори път и искам да ви благодаря,че публикувахте моето първо писъмце;) Та сега да мина на въпроса-статията на Господин Фрийман за Heroes 5. Честно казано съм крайно разочарован от това,че играта е толкова брутално оплюта. И как може на такава игра да се пише едва 7-мица!!!Но да се спрем на причините,поради които нашият така уважаван Главен Редактор е оплюл "Героите".Кампанията била скучна!?Да,вярно кампанията с хората наистина е скучна,но тези с Inferno и Necropolis особено са си чисти шедьоври...за мен поне. Също така и с Dungeon. Расите били малко!? Да съгласен съм,донякаде обаче. Така само с 6 баланса е по-добър и според мен от Nival ще издадат expansion,който сигурно ще добави още 1-2 раси(дано да ги има барбарияните:)) Магиите и артефактите... Напълно съм съгласен,че артефактите наистина са малко,а що се отнася до магиите,още 6-7 спелчета и ще бъде идеално.Бойната система куцала... Според мен е много по-добра от тази в Heroes 3(не отричам 4е ИМЕННО това е Heroes-ът).Барчето доло е много полезно и така можем да си планираме атаките и т.н.Инициативността е много добро хрумване според мен поне.И незнам защо Господин Фрийман така го пренебрегва. Общо взето вие Господин Свободни явно сте очаквали Хироус Петицата да бъде РЕВОЛЮЦИЯ.Всички много добре знаехме,че това НЕ може да стане,поради една основна причина:на кутийката на играта доло не пише 3DO и New World Computing...Просто това са Nival.САМО Nival. Нищо повече.Все едно да очакваш от Liquid Entertainment да направят революционно продължение на Star Craft.Даже Nival според мен са се справили почти перфектно.Аз лично такъв баланс на геройте(и техните умения)и расите не бях виждал от много време въобще в която и да е игра.Има много хляб в Heroes 5.Един expansion зимата примерно би направил играта великолепна просто.Много съм разочарован обаче от малкото на брой карти и липсата на Random Map генератор.Въобще май най-големия проблем на този Хироус е количеството,а не в качеството...Както и да е,живот и здраве,ще поживеем и ще видим какво още ни готвят братушките:)Това е от мен засега и:Keep up the good work!

Ответ:

Господинът Фрийман казва, че поради същите неща, които се изтъкват и в това писмо, е написал на играта 7-ца. Също така разправя, че да се говори за баланс на каквото и да е в играта е акт на пълно отчаяние, защото и децата знаят, че за да се оцени балансът, е нужно да минат много месеци и адски много циклене. Разбира се – в мултиплейър! Което в момента е почти невъзможно, защото играта не поддържа мулти по IP, да се играе хот-сийт е тъпо, няма – както и авторът на писмото смело отбелязва – рандъм генератор и редактор. Има само някакви десетина карти на кръст, които писват и които са много далеч от представата за добър левъл дизайн, подходящ за игра в мрежа. Иначе господинът оСвободен изобщо не е очаквал революция, а нещо много близко до това, което Nival направиха, минус някои недомислици и откровено леймърски нововъведения. И той чака с нетърпение експанжъните, защото заглавието има фантастичен потенциал, но докато въпросният не бъде разгърнат и реализиран, си остава просто една игра, преписана в голямата си част от НММ 3 – за бога, дори ИИ-то на Blood Maiden-те повтаря сричка по сричка това на Харпиите – по която очевадно е работено много, но недостатъчно за свещеното име, което трябва да защитава. Капиш?

В заключение главният редактор би казал, че е оптимистично настроен и вярва, че след лечебните процедури, през които ще мине Петицата още с първия експанжън, тя ще се превърне в заглавие, достойно да бъде НаследникЪТ. ОК?

И понеже много ядоса „главния", който мъчно понася критиките, получаваш локализирания на български „Сталинград". *Да си го ползваш със здраве!*

Размисли и страсти

1. Хай
2. asl pls
3. От 6-7 години кефите. Продължавайте да бачкате все така.
4. Понеже е добра занимавка за кенефа, а там все още нет няма - искам 20 страници ревю/гайд като на Тройката (олдскуул троловете знаят за какво иде реч)
5. Махнете тъпите женки от списанието, не падайте толкова ниско... те поне да ставаха. Слагайте яки снимки от игри.

...

7. Правят ли се пари от писане в GW? Хехе, айде ще перифразирам: Стигат ли?
8. Еее, доживях до DVD-то. Ама повече филмчета слагайте, че демата лесно се намират, а и кой ги играе вече?
9. До оня маниак, дето искаше да се маха конзолната част: що не си набиеш една злобарка и да бягаш да спиш?!
10. Повечето Feature-и са напълно излишни. Лошото е, че не мога да ви предложа нещо, с което да го заместите. Може би изцепки от форуми, интернет или просто нещо забавно.
11. Време е за едно HD филмче на екипа - ама ви искам на по четири крака всичките.
12. Имах повече от 100 списания Gamers' Workshop, PC Mania (от старите, за Бога!), PC Club, Master Games и едно Игромания. Онзи ден ги хвърлих всичките, без тези от Новото летоброене - ще ме накаже ли Господ?
13. До този, дето е идвал у нас и е измачкал последния брой: Ще ти скъсам чурчицата, честно ти казвам!!!
14. От всички броеве насам, Редакциона на брой 17 е най-брутален (нищо против Freeman-а, ама се сещате, че в кенефа "да се насереш от смях" не е лоша идея)
15. Съвет: ако се звъни на вратата, а не чакаш никого - мятай компа през терасата. МОЖЕ БИ СА ТЕ!
16. Сериозно, бива ли тия от МВР-то да са толкова зле? Ама сега знаете ли колко е яко да се чувстваш гангстер... ROLF
17. Какво да купя на приятелката за рождения й ден? Става на 21. Всъщност аз вече ще съм й купил нещо, докато вие ми отговорите, ама да видим кой е с по-перверзно съзнание.
18. Обичайте се!
19. Бе хора, вие имате ли черни дробове?
20. Наздраве!

Plasticman

Ответ:

17. Вибратор. После можеш да й подариш и джипа. После отиваш и ставаш за няколко години роб на сводника, от когото си взел парите за колата. Подаръкът всъщност е джипът, нали се сещаш. Вибраторът е, за да си спомня за теб по-често.

Сори, но никога не ни предизвиквай на перверзност, щото с таргет аудиторията, с която трябва да се съобразяваме, дори не можем да загреем както трябва. То и това надхвърля границите, но – ОБЕЩАВАМЕ!!! - беше за последен път, няма повече, шефчета не ни глобявайте... много.
На всичките ти останали въпроси отговорът е: Да!
Получаваш „Мъжът и жената интимно“ - книга.

За Х-мен, за успеха... за игрите

Здравейте! Силно се надявам да го получите това писмо (никога не вярвам на тия интернет благинки на 100% ;)). Мислех си за “Екс Мен 3” филма... нали нещо от типа на “Защо да се приравняваш, когато си роден да бъдеш различен... “ Абе да си кажа честно аз ако бях мутант и то толкова “печен и секси” като тия от филмите ич немаше и да го мисля. Разбери ме правилно, пич, (а мисля че ме разбираш) тва да си имаш ултра стоманени вилици у ръцете или пък да си палиш цигарата без запалка, щото ти самият си ЗАПАЛКАТА си е супер готино, мисля няма да отречеш. А па Холи-то Бери не знам какъв проблем има да надърви кой да е “обикновен еднook звер” къде с малко ток, къде с гладката си шоколадова кожа... . ъъъъъ... все едно не требва да мисля за тия неща, че ми прилошава като я дигнем “дивата патица”. Ааааа да бееее... Най-ме блазни идеята да съм оная транссексуална мацка от “лошите” дето си сменя кожата (синя една такава) на когото си поиска!!! Братле верваш ли ми, че веднага ставам Брад Пит и одим да рутим Анжелина... . ох мале леее (ето що никой не ми дава да ме ухапе радиоактивен паяк или поне седемточкова калинка мам** му!)Та за какво си ръся тия глупости (по дяволите, това на крака ми преди малко бълха ли беше?) е въпросът и веднага ше отговоря в следващото изречение (бе ако ме е ухапала и е радиоактивна не ме гледайте утре като скачам 100 метра от место... и без това съм си стрийтболистче ;)). Начи, за да успееш където и да било... ама да успееш ИСТИНСКИ в нещо ти несъмнено трябва да се различаваш от групата, от обществото, от концепцията, от начина на мислене и така нататък съвременните разбирания един вид. Трябва да си различен и не само да си, но и да се обичаш такъв и да създаваш това усещане у другите. Тогава ще се получи онзи продукт, в който хората ще виждат модела за подражание или нещо така привлекателно за тях, че те на драго сърце биха те направили милионер, щото ти снимаш голи каки разбираш ли и ся си имаш цел бардак руси проститутки, с които сека Петък вечер си праите кефа и снимате документален филм за живота ти (бе те на DVD го праат вече ма на времето беше на касетки... еииии от татко още пазим една такава дето се вижда кво праат куклите у детския магазин след работно време... Странно ама Барби-то там имаше бая по големи цоци от своята “реална версия в живота” дет ти я продават за 10 лева парчето). Та вие сте точно такова уникално нещо. Ма на времето и игрите беха такова уникално нещо. Аз имам комп-че ма напоследък играя игрички от Плей Статион Едно щото некак си го усещам онзи дух... . когато игрите се правеха за забавление и яко ФЪН! И сега много се кефя като видим некоя игра направена, за да те накара да седнеш и да знаеш, че следващите няколко часа ше си прекараш добре пред монитора. Ей, Богу, нещата се развиват и се променят и няма смисъл да говорим дали е по-добре или по-зле. Просто ако си роден различен бъди такъв и се възползвай от това. Мисля, Вие, го правите, а мисленето не е готино особено ако не ти се отдава. Та неколко бързи въпроса. Не ви ли стига вече почивката от версусите? Snake сериозно ли е толкова добър или преписва от некой професор от Софийския ? Абе тия манекенките приятелки ли са Ви, че много съм загорел по кака Лара дето сте я сложили на последния брой? Много ми харесва тая идея щото се вижда кви яки българки имаме си тук... НА АМЕРИКАНЦИТЕ НА ПУК! Аре успех от мен и да знаете, че по принцип съм известен и като lexas (в кибер средите). (ама се пак некой ше ми отговори ли дори да е тъпо и безсмислено сичко, което написах?... . Аре бе само едно редче :) От уважение към читателя поне :P)

Ответ:
А, то „навремето“ винаги е уникално, забелязал си го. Клишето е до болка познато, а болката, казват, с годините се задълбочавала все повече, заедно с артрита. В „навремето“, или „доброто старо време“, както сме свикнали да го наричаме, всичко е неповторимо. Може би защото всяко нещо се случва само веднъж за първи път и с всяка изминала годинка все повече първи пъти остават в „навремето“ и все по-малко предстоят. Човекът, като апотеоз на еволюцията, е противно адаптивно същество – и към лошото и към доброто. Хубаво е да се сещаме да понамразваме от време на време тази си особеност, защото освен че ни прави по-силни и способни да се справяме с трудностите, тя ни ограбва емоцията, страстта, радостта, пламъка... Дори и сексът с практиката става все по-малко вълшебство и все повече техника.
Като си говорим за еволюция обаче, различните всъщност не оцеляват винаги и не винаги успешно се реализират. В преобладаваща част от случаите те биват смазвани от мнозинството. Затова и самата еволюция е толкова бавен процес – първите инакви биват жестоко унищожавани. Постепенно гените им, или мутацията, започва да се среща все по-често и става все по-трудно да се подтискат носителите й. Докато не се достигне критична наситеност, след която различността се налага и накрая се превръща в стандарт. Въпросът тук е – в кой стадий от еволюцията на медиите се намираме ние като списание. И в кой етап от развитието на социума (в тази страна) – като хора и екип. Нищо чудно да сме различни и по друг начин – да сме отломка от миналото в свят завладян от новите гени. Но в контекста на казаното теб се крие нещо друго, което е по-важно: каквато и да е всъщност истината и каквото и бъдеще да ни очаква, ние имаме пълното основание да носим бремето на своята различност с гордост. И дано караме и вас да се гордеете, че ни има, защото за да ни има сте виновни вие.
Получаваш сувенирен часовник Adidas, *за да си сверяваш времето и винаги когато не си „навреме“, сам да си си виновен.*

Свободата на живота
(част 1)

Нямаме време напоследък, а?
След като прочетох в един въвеждащите думи в един от броевете ви (няколко пъти) се запитах: **“Наистина ли сънят ни спасява от саморазрушение?”**. Не успях да си дам отгвор на този въпрос, не зная дали има някой достатачно изживял индивид, който въобще да се сети за някакъв смислен отговор.
Как така сме роби на себе си? Нямаме дори право на свиждане с реалният свят и собствената си емоционалност. Борбата с човешкото в нас ли загубихме?
Много безсмислени въпроси с един смислен отговор, който всеки път си даваме: Изморих се! “Ще легна да поспя.”.
Къде са идеите, за които си СТРУВА да умреш? Нима вече изпитваме такава мания за самоотъждествяване с Господ (в който не вярвам, но пъкмразя искрено), че ни е страх да умрем (за идея/любов/вяра/-//-).
Какво има под нашите маски? Идеи, демони или просто плът, от която се страхуваме, но без която просто не можем? Борбата за свобода наистина ли приключва след напускането на майчината утроба? Или борбата е загубена след края на еакулационната заря?
Въпроси и няма отговори, защото авторът (Всевищният) не е предвидил да приложи тема или какъвто и да е било смисъл на творбата си?
Съжалявам, че Ви тормозя с глупости, но умирам, всички ние умираме още с първата глътка въздух, над венерините хълмове.
С уважение: Иван “DeatH” Ирмиев (HardPornoStudio)

Ми... пак глупости... :)
(част 2)

Пред прозореца ми, умира роза, птъала в егоестичнят си цвят. Няма спасение за това, което искаме да кажем, нито з мислите ни, когато не знаем как да ги изкажем, нали?
Пак съм пиан. Вярвам, че пиша нещо смислено, но чезна в кипящият покрай мен въздух.
На подобни писма сигорно не обръщате внимание, но аз и на това разчитам. Ако не бъде видяно и прочетено от никого, няма да има от какво да се срамувам, но искам мислите ми да отпътуват на някъде, на където и да е... Не искам да гу задържам в съзнанието си, там те причиняват само щета и ме депресират... Не искам да съм поредният шестнадесет годишен лкохолик, който се дави в спиртната омая, избиваща от собствените му пори.
Искам спасение! Но това няма значение. Всички желаем това. Иначе защо да се поробваме?
WTF?!? е първата Ви реакция, докато четете това издевателство над святата ни писменост и клавиатурата.
Втората е най вероятно: плъхат бавно се плъзва по подложката, стрелкичката покорно застава на някаква неизвестна за мен иконка и скоро писмото остава само като излишни еденици и нули.
Розата продължава да умира. Колко е красива...
Защо трябваше да й изтече времето толкова бързо? Защо красивото битие няма вездесъщ характер и трябва да се страда, за да се събудим без него? И след това, какво? Още страдание?
“Ами... Какво да се прави?” ми се казва всеки път, щом започна да се надигам с въпроси от калта на ежедневието, за да си измия очите в крилата на соввбодата.
Но нима не сме всички така? Бленуващи за огледало, в което да се огледаме и да се видим красиви и свободни.
“И въпреки, че може никога да не те срещна аз ще плача с теб... аз те обичам.”, “защото идеите не чувстват...”.
Няма значение какво означава това.
Важното е че нямираме скритата истина в КОМЕРСА.
С уважение Иван “DeatH” Ирмиев. [HardPornoStudio]

Ответ:
OMG!

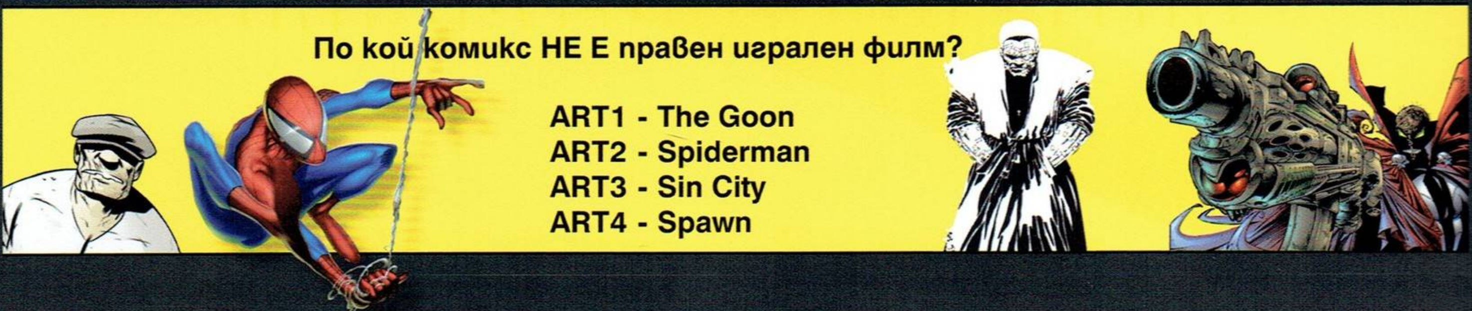
ДО ВСИЧКИ КОМИКС-ФЕНОВЕ!

Грабвайте мобилните телефони и се пригответе за трескаво набиране на SMS-и, защото стартира **новата** SMS игра на изд. „Студио Арт Лайн“! Само бърз отговор на въпрос, изпратен на **номер 2525** за абонати на **Mtel** и **Globul**, ви дели от петте страхотни награди, които ще раздаваме всеки месец до Септември чрез томбола, излъчвана към **25-то число**, на живо в предаването **InterActive** по музикалния канал **MM**. Само с един SMS можете да спечелите всеки месец:

1 x луксозна играчка по филм или комикс
3 x едногодишен абонамент за Todd McFarlane's Spawn.
4 x играчки по филми или комикси

В края на м. Септември сред всички изпратили SMS до този момент ще изтеглим **ГОЛЯМАТА НАГРАДА**, бленувана от всеки комикс-фен - един от вас ще пътува заедно с Христо Коцев, собственикът на „Студио Арт Лайн“ до най-голямото изложение на книгата в света във Франкфурт, Германия, където ще може да посети щандовете на водещите европейски и американски комикс издателства.

Решени ли сте да спечелите? Тогава просто отговорете на следния въпрос:



По кой комикс НЕ Е правен игрален филм?

ART1 - The Goon
ART2 - Spiderman
ART3 - Sin City
ART4 - Spawn

За да участвате, изпратете кода пред избрания от вас отговор чрез SMS до номер **2525** за абонати на **Mtel** и **Globul**. Ако мислите, че правилният отговор е The Goon, изпратете SMS със съдържание „**ART1**“. Ако предполагате, че по Spiderman не е правен филм, изпратете SMS със съдържание „**ART2**“. Ако смятате, че няма филм по Sin City, тогава изпратете SMS със съдържание „**ART3**“. Ако сте убедени, че не е правен филм по Spawn, изпратете „**ART4**“. Цената на SMS е **2,40 с ДДС**.

ЕДИН SMS ТЕ ДЕЛИ ОТ ИЗЛОЖЕНИЕТО ВЪВ ФРАНКФУРТ!

Телефони за информация
0800 11 444
480 11 44

http://www.homelan.bg

HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Май

На трафик
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**
3200 KB/s
Международен достъп **International**
320 KB/s
22 лв.

Минимална
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
800 KB/s
Международен достъп **International**:
80 KB/s
22 лв.

Икономична
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
1600 KB/s
Международен достъп **International**:
160 KB/s
33 лв.

Normal
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
2400 KB/s
Международен достъп **International**:
240 KB/s
44 лв

Data.BG
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
3200 KB/s
Международен достъп **International**:
240 KB/s
55 лв.

V.I.P.
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
3200 KB/s
Международен достъп **International**:
320 KB/s
66 лв.

Gold
Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
4000 KB/s
Международен достъп **International**:
400 KB/s
99 лв.

- Услугата "Трафик" включва 2 GB месечен лим
- Услугите над 33 лв. включват симетричен международен интернет (еднакъв входящ и изходящ капацитет на връзк
- Към услугите над 33 лв. потребителят получава безплатен статичен IP адрес
- Всеки клиент на Homelan получава безплате достъп до www.data.BG

Homelan не носи отговорност за влошаване качеството на услугата в случай на проблем извън нейната структура